

Si usted dasea estar informado de nucatros publicaciones, sirvase remitimos su nombre y dirección, o simplemente su tarjeta de visita. Indicándonos los temas que sean de su interés.

Ediciones Martínez Roca, S. A. Dep información Bib lográfica Gran Via, 774 08013 Barcelona

BRUCE PANDOLFINI

AJEDREZ POR CAMPEONES



EDICIONES MARTÍNEZ ROCA, S. A. BARCELONA

Titulo original: One move chess by the champions, publicado por Simon & Schuster, Inc., Nucva York.

Traducción de J. M. López de Castro

No está permitida la reproducción total o parcial de este libro, ni la recopilación en un sistema informático, ni la transmisión en aualquier forma o por cualquier medio, por registro o por otros metodos, sin el permiso previo y por escrito de Ediciones Martinez Roca, S. A.

© 1985 by Bruce Pandolfini © 1988, Ediciones Martinez Roca, S. A. Gran Via, 774, 7.°, 08013 Barcelona ISBN 84-270-1197-0 Depósito legal B. 8.175-1988 Impreso por Diagráfic, S. A., Constitució, 19, 08014 Barcelona

Impreso en España — Printed in Spain

Agradecimientos

Damos aquí especialmente las gracias a Idelle Pandolfini por su cuidadosa lectura y revisión del texto, así como por sus útiles sugerencias; al maestro Bruce Albertston, por su excelente investigación biográfica y dedicada ayuda; a Carol Ann Caronia, por sus juiciosos consejos; al director adjunto del «Manhattan Chess Club». Larry Tamarkin, por los diagramas ilustrativos; y a mi amigo y apoderado personal Jonas Green por su impulso creador, sus denodados esfuerzos y valiosas orientaciones, todo ello indispensable para llevar adelante este proyecto. Nuestra gratitud se extiende también a Torrey Paulson, Roane Carey, Debra Bergman y, finalmente, Charles Rue Woods por su perspicaz dirección.

Índice

Introducción											6	р.	
La notación algebraica		 							٠		•		
Wilhelm Steinitz	,	 											
Emanuel Lasker		 				4 (
José Raul Capablanca		 	 									,	
Alexander Alekhine		 	 			4			10			×.	
Max Euwe		 					4 4		ie.			*	
Mikhail Botvinnik		 	 					F 18	*	*	4	•	
Vassily Smyslov		 		 4					à			ä	
Mikhail Tal													
Tigran Petrosian		 	 	 ٠	. ,	v.	* *						
Boris Spasski													
Bobby Fischer													
Anatoly Karpov													
Garri Kasparov													
Soluciones												. 11.	

Introducción

Mientras los origenes del ajedrez se pierden en la Antigüedad, la historia de los campeonatos del mundo es bastante fácil de reconstruir. En 1886, J. H. Zukertort y Wilhelm Steinitz se enfrentaron en tres ciudades de Norteamérica (Nueva York, San Luis y Nueva Orleans) por el título máximo. Esta competición cuerpo a cuerpo se decidió a favor del emigrado bohemio Steinitz, quien quedó así convertido en el primer campeón del mundo.

Desde aquel entonces, el campeón del momento y un aspirante luchan por el título mundial cada tres años y medio. Ha habido hasta ahora trece campeones. A lo que parece, ningún campeón renuncia sin más a su trono (excepto Bobby Fischer), y todos realizan esfuerzos sobrehumanos para permanecer en la cumbre el mayor tiempo posible.

¿Qué cualidades distinguen a un campeon mundial? Un rasgo se destaca: el afan de triunfar, de ser tenido por el mejor. Ello significa ganar, lo que en términos ajedrecísticos se traduce por una sola palabra: [mate! Ese instinto de «ir directamente al cuello» caracteriza a los

campeones y los diferencia de los demás mortales.

En Ajedrez por campeones aparecen precisamente reunidos los tipos de posiciones donde el campeon olfatea ya la victoria y se apresta a dar el golpe de gracia. El lector es invitado a tratar por sí mismo de rematar al adversario tal y como el campeón lo hizo. Examine la pusición de cada diagrama, note el color de las piezas del campeón (indicado abajo) e intente hallar la jugada ganadora. Si lo desea, puede reproducir las posiciones en su propio tablero y ponderar las soluciones posibles. Ofrecemos un breve indicio o «clave» que puede servir de ayuda para resolver el ejercicio. Hasta cierto punto, estas pistas tienen algo de enigma o accrtijo y, si el lector las utiliza, lo hará por su cuenta y riesgo. Las jugadas hechas realmente por el campeón figuran al final del libro. Un último detalle: cada problema está evaluado según su dificultad, con una cifra que va del 1 al 5, de menos a más dificil. Estos valores figurarán a la derecha en la parte superior de cada página. ¿Presto, pues, a medir el propio talento con el de los campeones del mundo, los mejores ajcdrecistas que han existido?

La notación algebraica

La notación algebraica es el procedimiento más claro para describir las jugadas de ajedrez, utilizando letras, de la a a la h, y números, del la al 8. Es también el sistema de notación reconocido oficialmente por la Federación Internacional de Ajedrez (FIDE) y, en la actualidad, la inmensa mayoria de las Federaciones Nacionales.

El tablero mismo es una gran cuadrícula de 8 × 8, con líneas verticales llamadas columnas y horizontales llamadas filas. Las letras de-

signan columnas y los números filas.

Cada escaque o casilla se nombra mediante la letra y número que convergen en ese punto, como se indica en el diagrama A. En el diagrama B, el rey blanco ocupa la casilla b6; los alfiles blancos se hallan situados en d7 y e7; el rey negro ocupa b8. Todas las casillas se consideran siempre, para su denominación, desde el punto de vista del bando blanco.

Símbolos que han de conocerse

R significa «rey»

D significa «dama»

T significa «torre»

A significa «alfil»

C significa «caballo»

Los peones no tienen símbolo propio. Se nombran mediante la letra de la columna que ocupan: por ejemplo, el peón situado en la columna b es el peón b.

- × significa «captura»
- + significa «jaque»
- 0-0 significa «enroque corto» (por el flanco de rey)
- 0-0-0 significa «enroque largo» (por el flanco de dama)
- significa «jugada excelente»
- II significa «brillante jugada»
- ? significa «jugada dudosa»
- ?? significa «error garrafal»

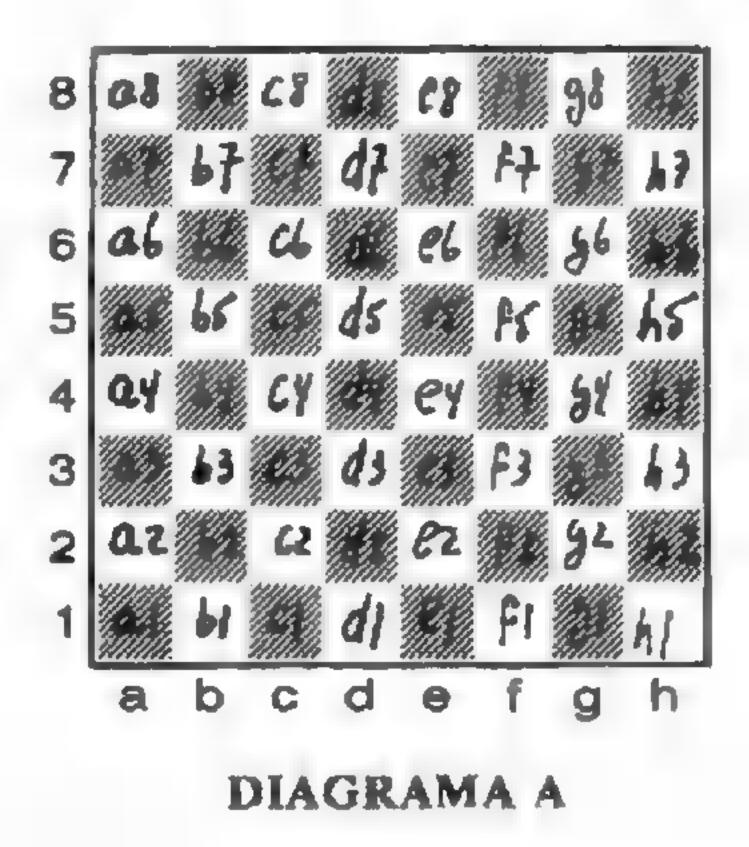
- 1. significa «primera jugada de las blancas»
- 1... significa «primera jugada de las negras»
- (1-0) significa «ganan las blancas»
- (0-1) significa «ganan las negras»

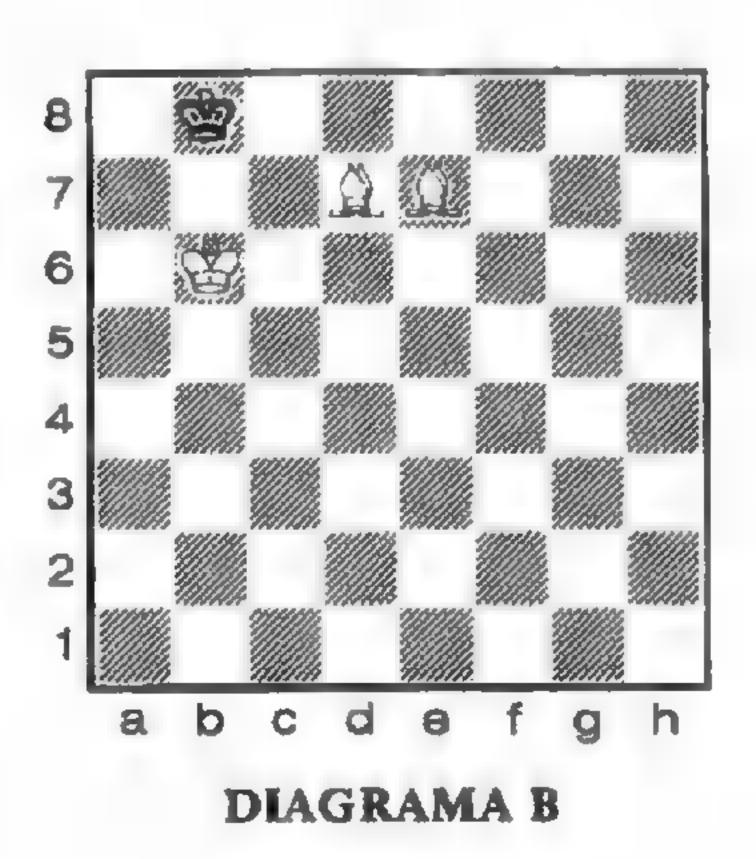
Lectura de una partida anotada

Considérese el diagrama B. Las blancas, tocándoles jugar, podrían dar mate en dos movimientos, lo cual se escribiría así:

- 1. Ad6+, Ra8; 2. Ac6 mate.
- 1. Ad6+ significa que el primer movimiento de las blancas ha sido trasladar un alfil a d6, dando jaque.
- Ra8 significa que el primer movimiento de las negras ha sido llevar el rey a8.
- 2. Ac6 mate significa que la segunda jugada de las blancas ha sido llevar el alfil a c6, dando jaque mate.

Notese que el número de la jugada se escribe sólo una vez, justo delante del movimiento de las blancas. En los ejemplos de este libro, la jugada ganadora aparece en negrita, mientras las demás jugadas y posibilidades figuran en tipos ordinarios.





Wilhelm Steinitz (1836-1900)

Campeon del mundo, 1866-94 Austria

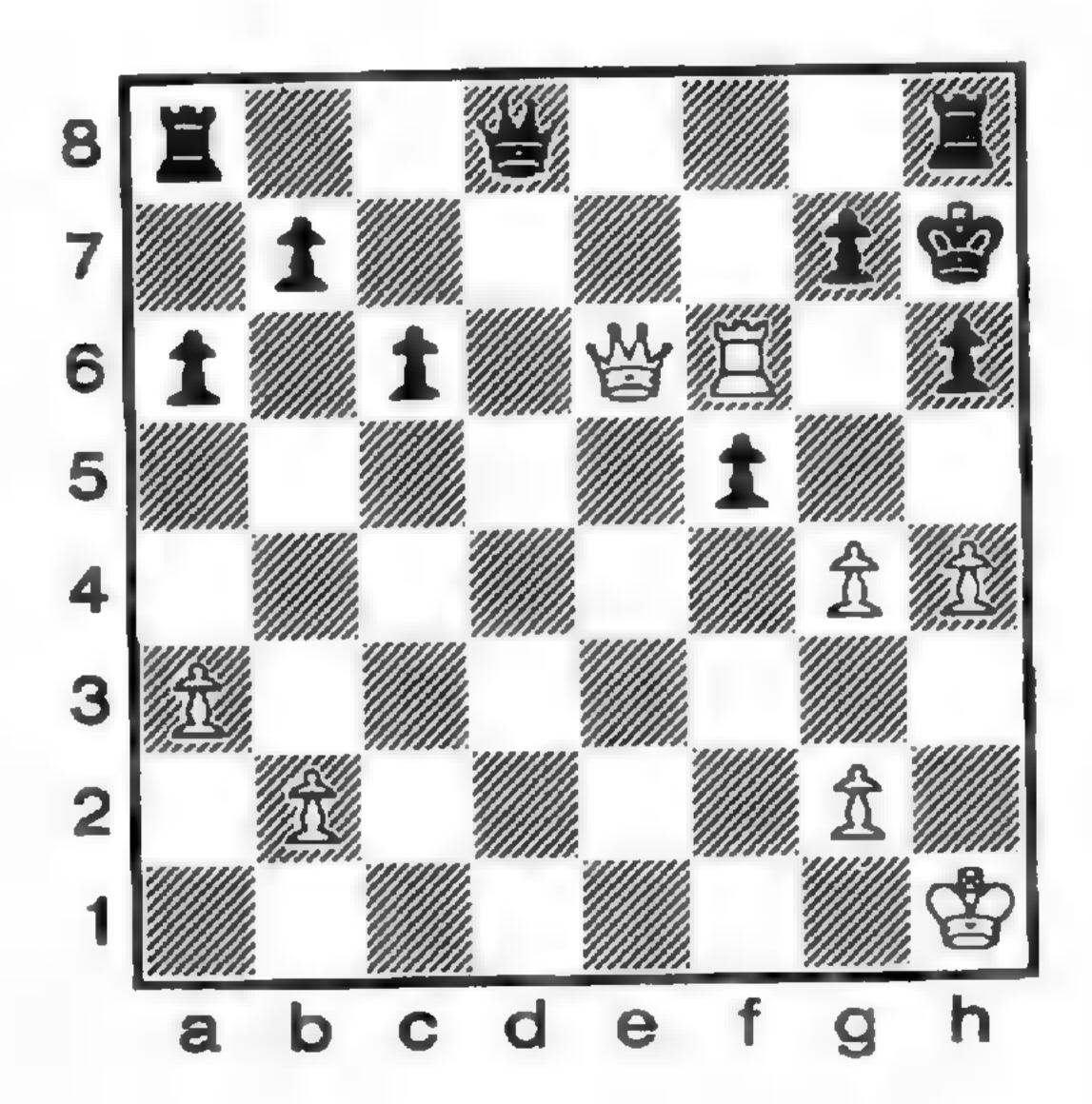
Wilhelm Steinitz fue generalmente considerado como el mejor jugador del mundo desde 1866, año de su victoria en el encuentro histórico que sostuvo contra el alemán Adolph Anderssen, hasta 1966, fecha en que recibió el título oficial de primer campeón del mundo a raíz de su triunfo contra el polaco Johann Hermann Zukertort, en una competición a veinte partidas. Cuando Steinitz, nacido en Praga, fue finalmente destronado en 1894, a la edad de 48 años, por el entonces más joven Emanuel Lasker, era la primera vez en su vida que perdía un encuentro.

La carrera ajedrecistica de Steinitz, que duró cuarenta años, revoluciono el caracter del juego, convirtiendolo de agradable pasatiempo de aficionado en sólido deporte mental propio de auténticos profesionales afanosos de victoria. Hasta entonces el ajedrez había sido un juego romantico, lleno de fulgurantes gambitos, impetuosos sacrificios e insondables riesgos. Steinitz vio en él una finalidad más integral. Defensor tenaz y rico en recursos, el hombrecillo que había de «enseñarnos a jugar al ajedrez» comprendió las posibilidades inherentes a cada posicion. Ninguna podía conquistarse a menos que el equilibrio hubiera sido ya perturbado. Y esto él trataba de conseguirlo acumulando una tras otra pequeñas ventajas, de por si insignificantes en apariencia, pero que sumadas llegaban a constituir una superioridad decisiva. Organizaba sus ataques con esmero y en gran escala, y al emprender el asalto definitivo la posición del adversario se venía abajo sin remedio. Estas ideas representaron la base de su teoría del juego posicional, rasgo distintivo de los grandes maestros modernos. Mientras iba tendiéndose el puente entre el ajedrez romántico y el clásico (de 1885 a 1914), Steinitz echó por si solo los cimientos de la ciencia ajedrecística de hoy.

Steinitz - aficionado

Viena 1861



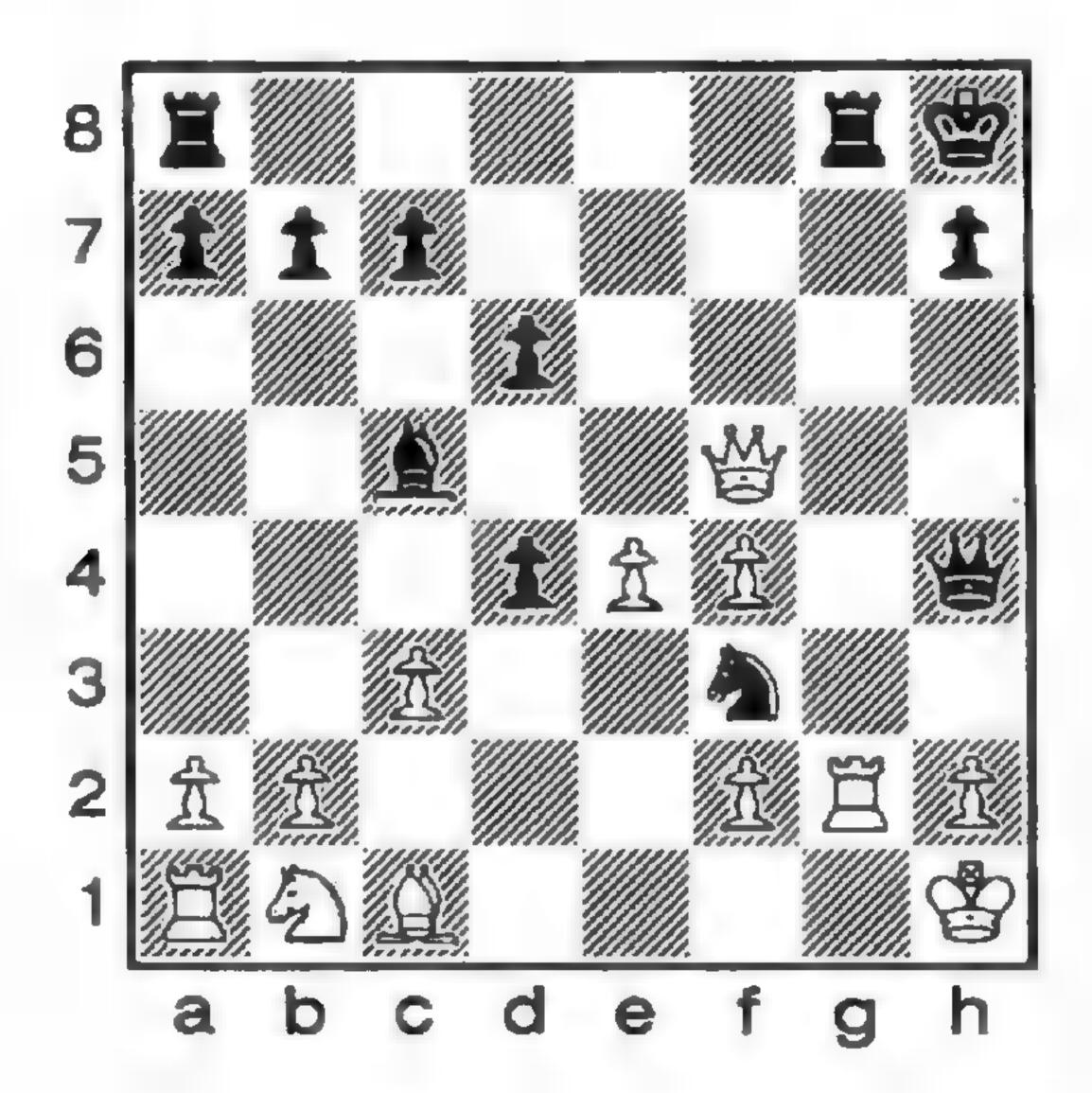


JUEGAN LAS BLANCAS

Clave: Lugar abierto y cerrado.

Rainer - Steinitz

Viena 1860

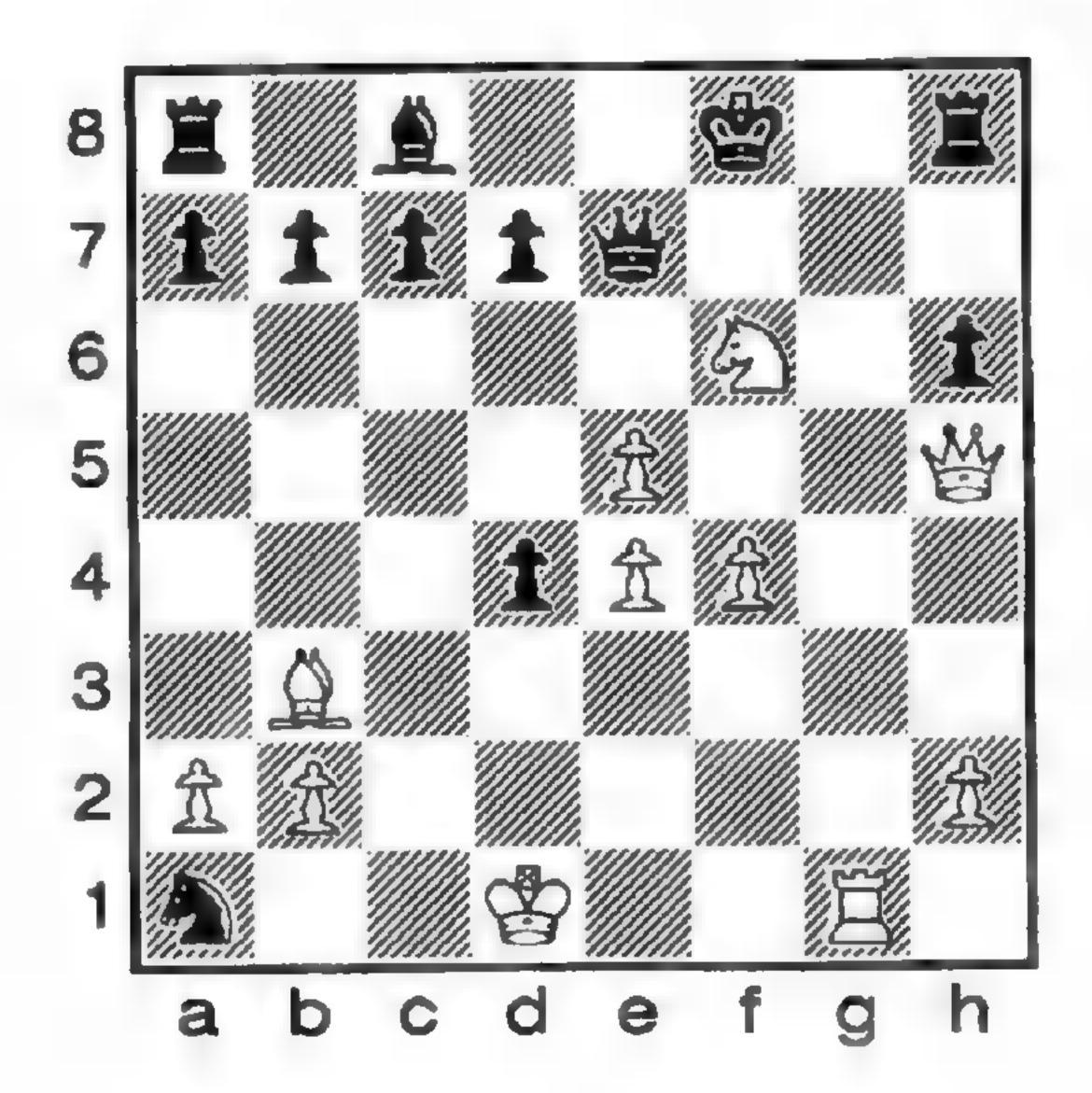


JUEGAN LAS NEGRAS

Clave: Desvio y conquista.

Steinitz - Hodges

Nueva York 1891

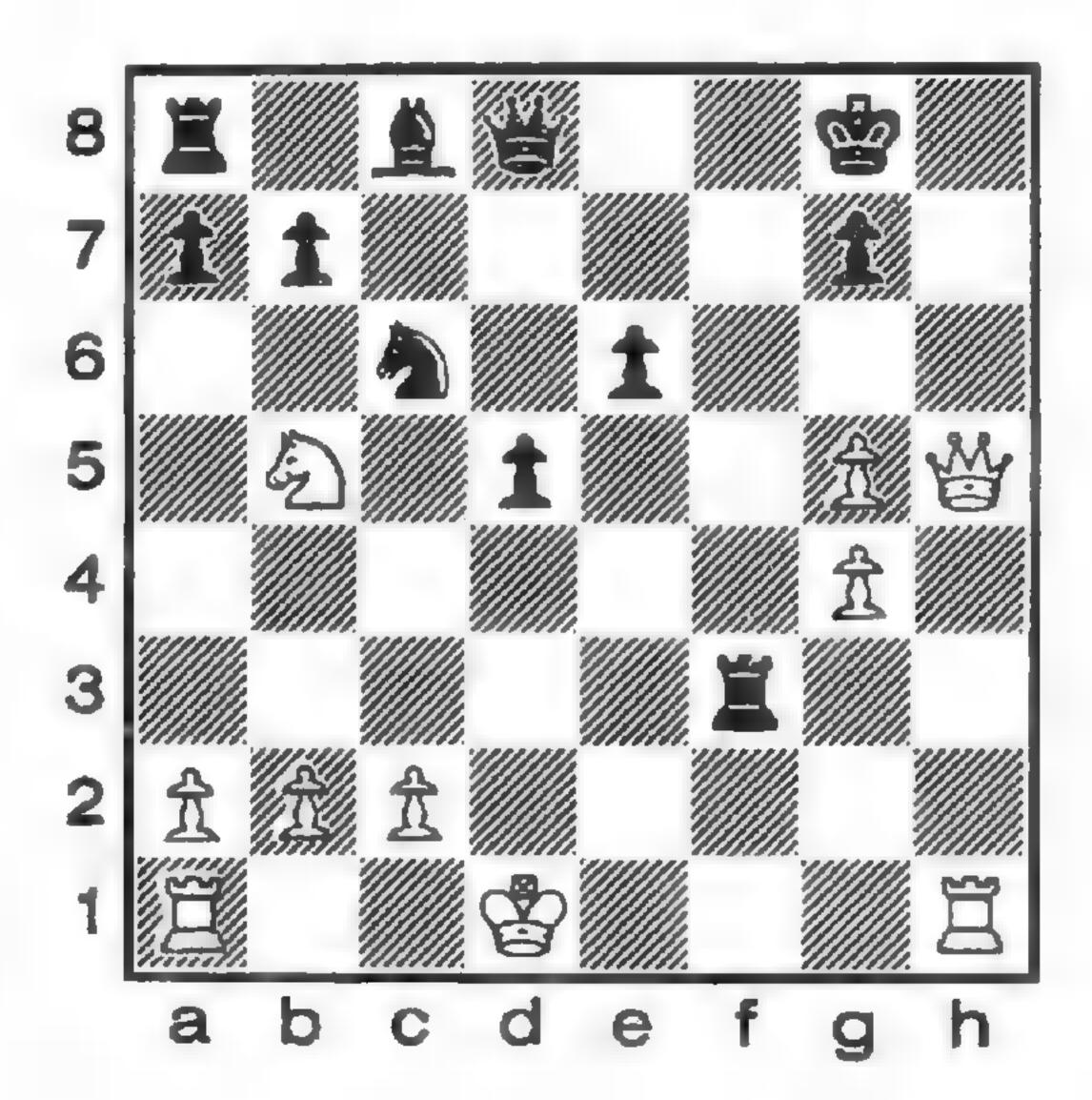


JUEGAN LAS BLANCAS

Clave: De cabeza.

Steinitz - Golmayo

La Habana 1898

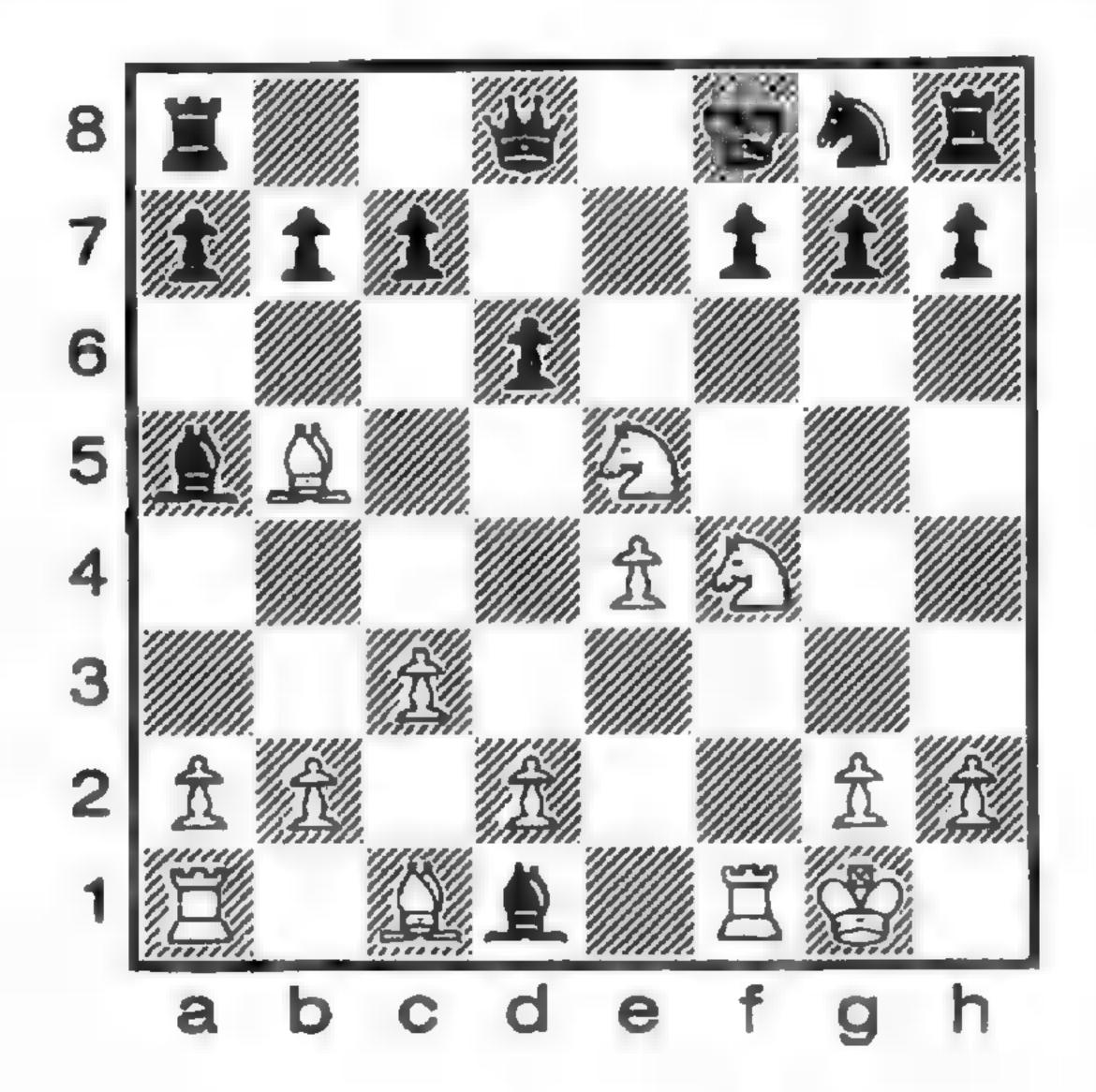


JUEGAN LAS BLANCAS

Clave: Ciérrense bien las trampas.

Steinitz - aficionado

Viena 1861



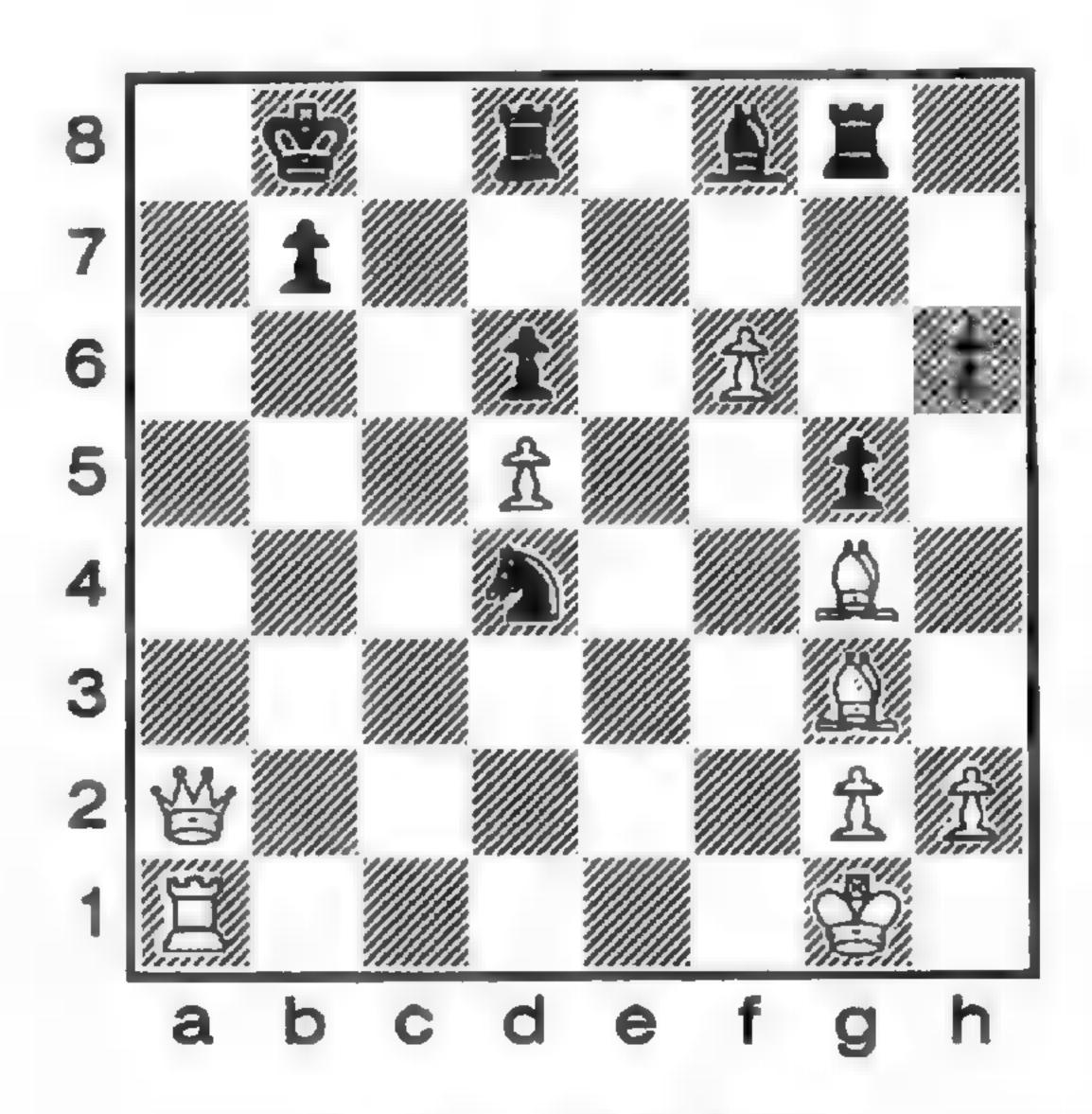
JUEGAN LAS BLANCAS

Ciave: Un «Caballo de Troya» para el mate.

Steinitz - Paulsen

Baden-Baden 1870



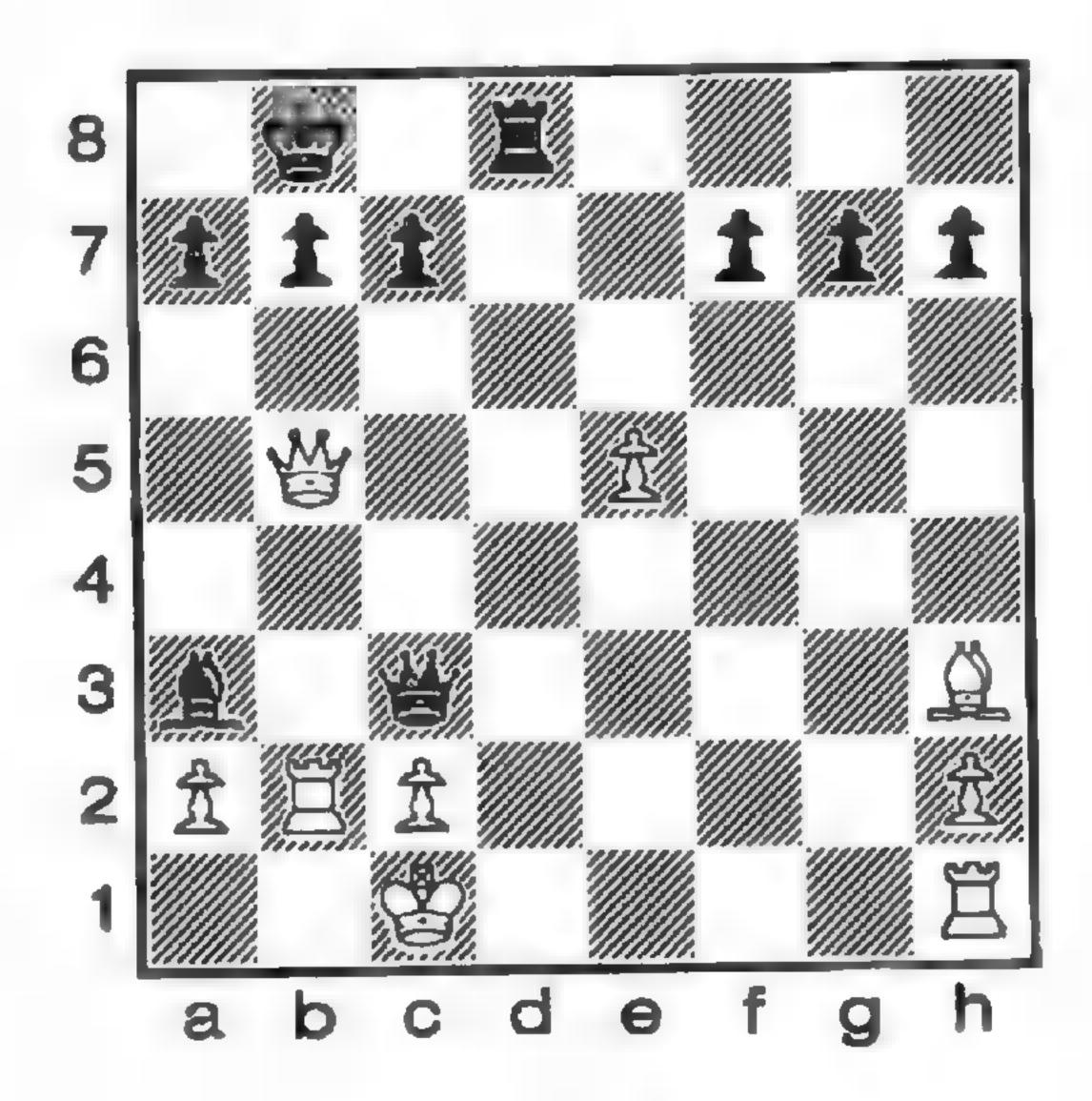


JUEGAN LAS BLANCAS

Clave: Septimo ciclo.

Hampe - Steinitz

Viena 1859



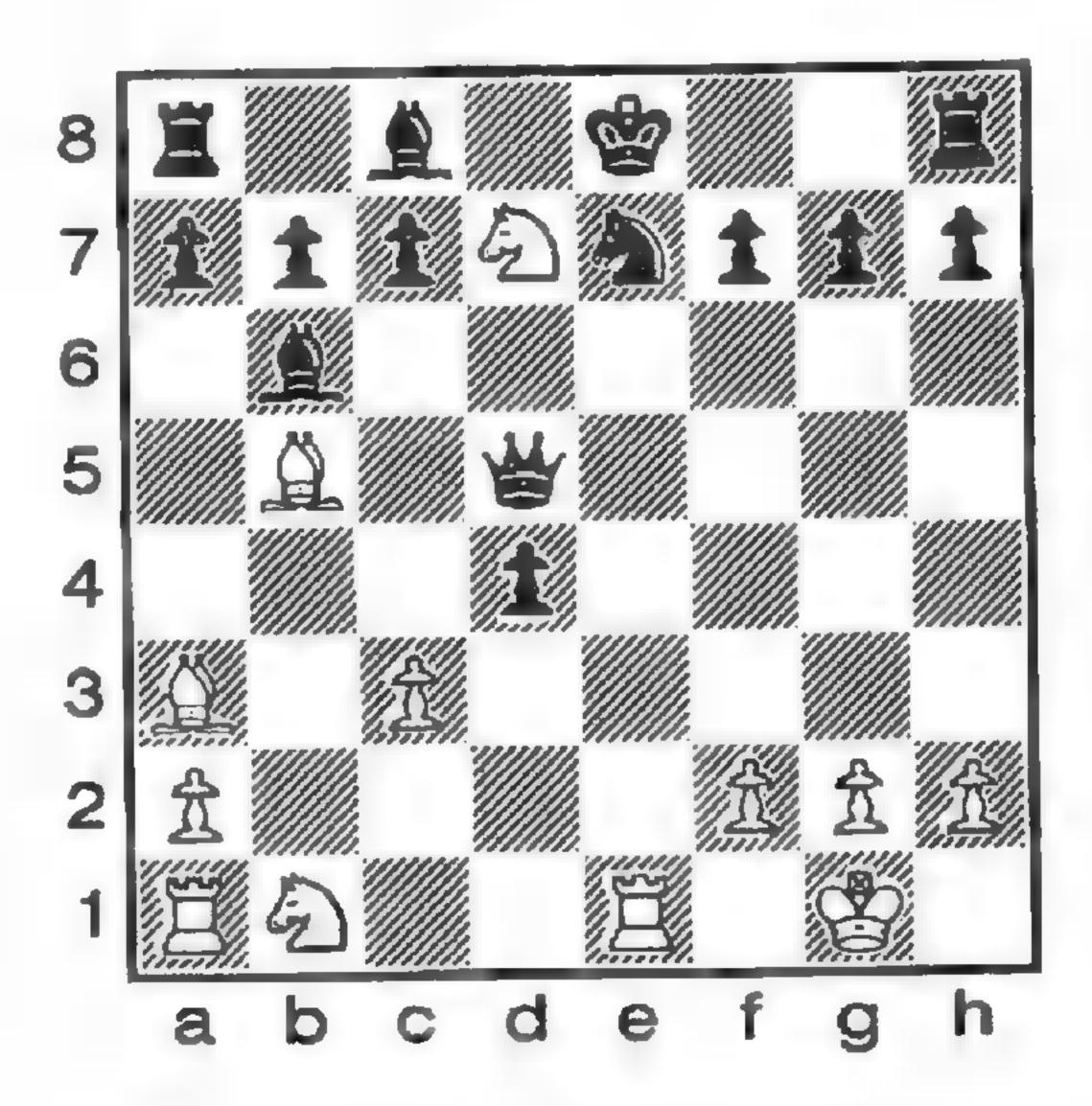
JUEGAN LAS NEGRAS

Clave: Vuelta de campana.

Steinitz - Pihal

Viena 1862



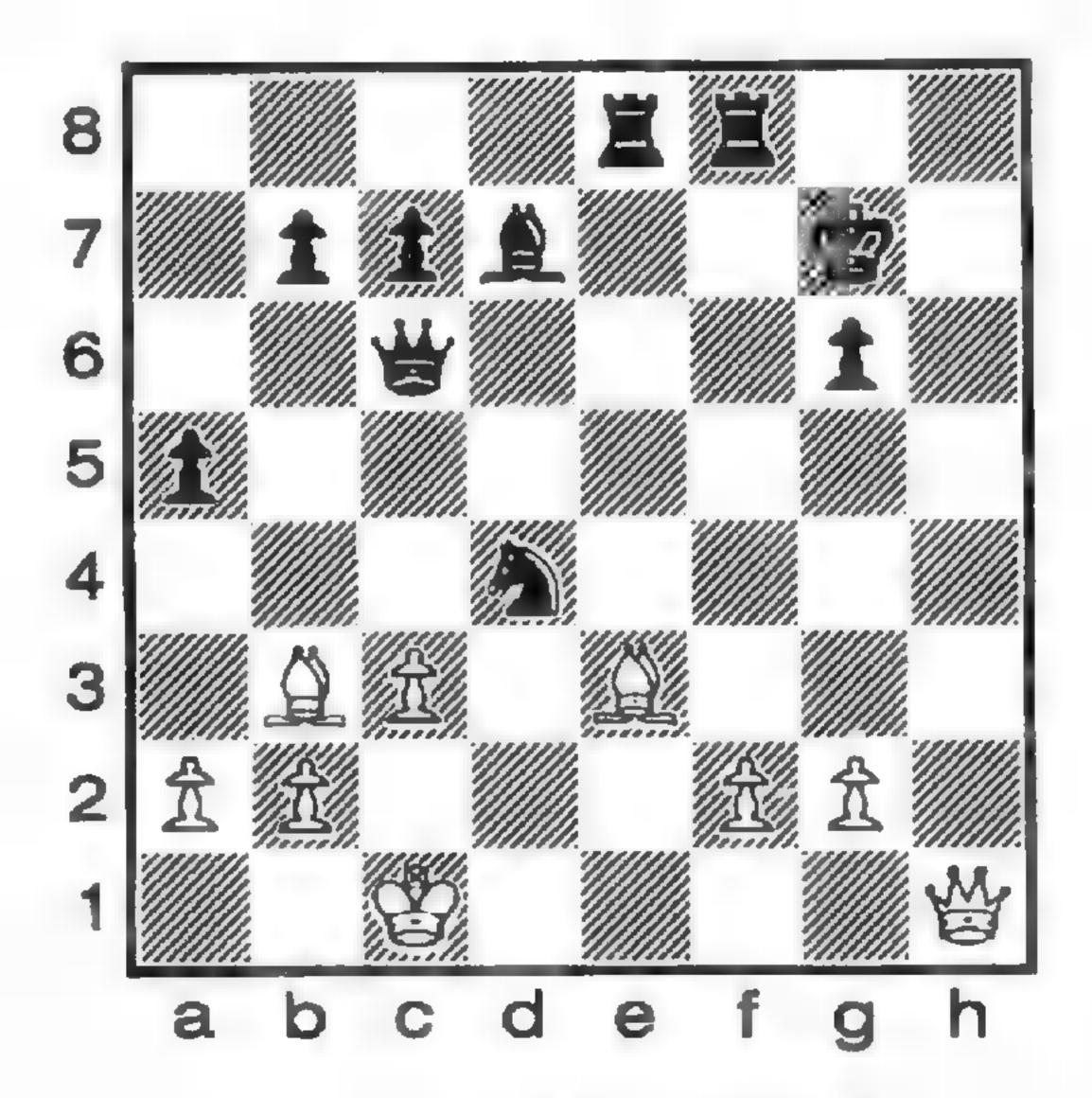


JUEGAN LAS BLANCAS

Clave: Alfiles irrespetuosos.

Steinitz - Chigorin

La Habana 1892



JUEGAN LAS BLANCAS

Clave: Labor femenina.

Emanuel Lasker (1868-1941)

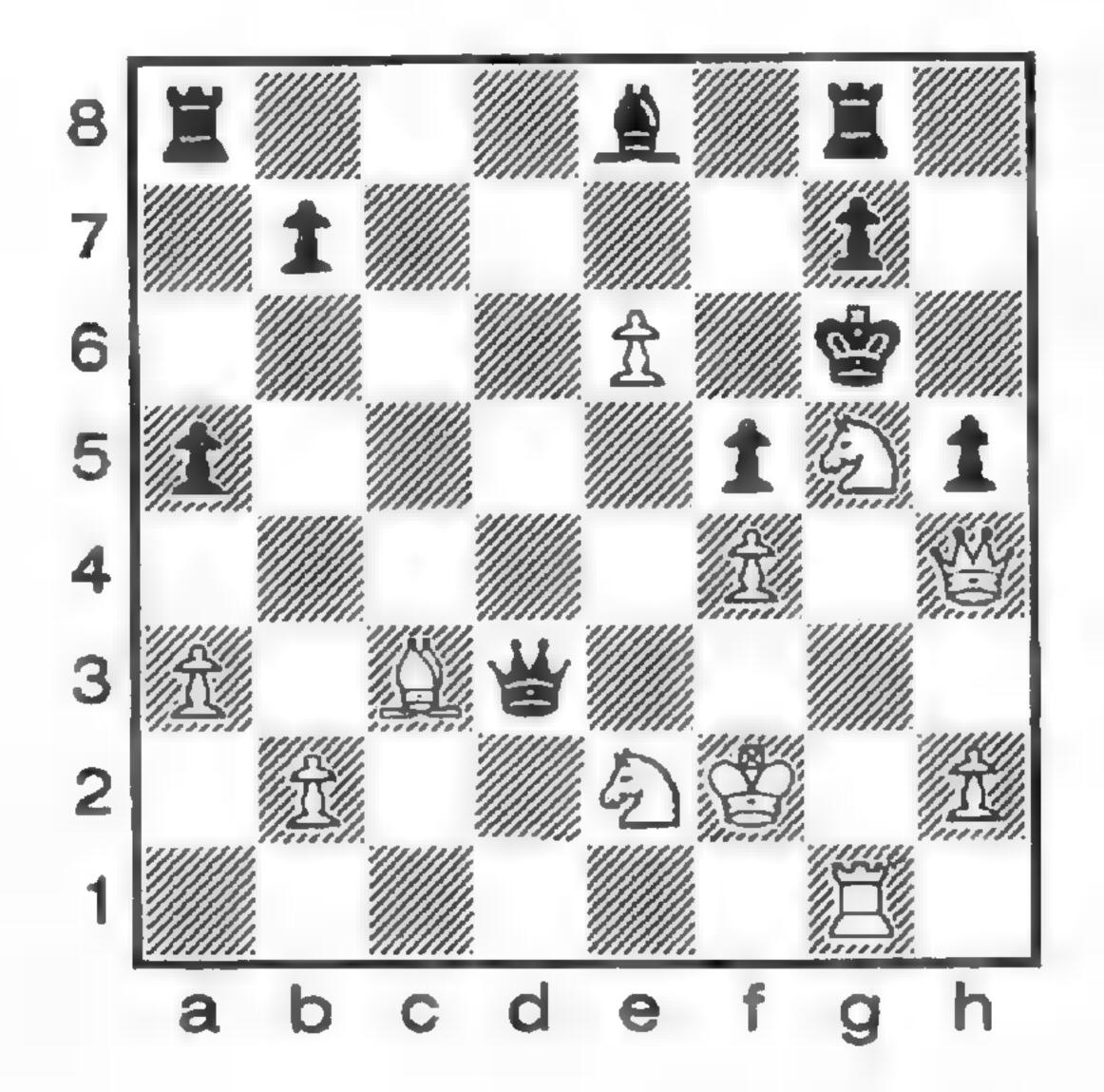
Campeón del mundo, 1894-1921 Alemania

Seguidor del primer campeón mundial, Lasker ostentó el título supremo desde su victoria contra Steinitz, en 1894, hasta 1921, en que sufrió la derrota a manos del «torbellino» cubano José Raúl Capablanca. (Alegando agotamiento, Lasker abandonó el encuentro tras sólo catorce partidas.) Desde su primer éxito en un torneo (1890) celebrado en Berlín, su ciudad natal, hasta su última participación en Nottingham (1936), Emanuel Lasker se reveló a sus contemporáneos como pelígrosisimo competidor. En dos ocasiones (San Petersburgo 1914 y Nueva York 1924) ganó importantes torneos dejando atrás a su dos grandes rivales, Capablanca y Alekhine. Tal vez la prueba más fehaciente de su espiritu combativo fue su tercer puesto en Moscú, en 1935. Tenía entonces sesenta y siete años!

Emanuel Lasker reunía en su persona distintos tipos de ajedrecista: jugador a la vez táctico y posicional, genio de la defensa, psicólogo, luchador. Puede que fuera también el más experto finalista de todos los tiempos. Sus rivales no llegaban a dar con el secreto de su estilo y atribuían los éxitos de Lasker a las causas más variadas: los apestosos puros que fumaba durante las partidas, su buena estrella y hasta eventuales pactos con el diablo. No le interesaban las teorias, sólo las buenas jugadas. Su fuerte era la batalla cuerpo a cuerpo, donde un mínimo instante de inatención podía acarrear la catástrofe. Jugador con nervios de acero, corría riesgos calculados u optaba por continuaciones inferiores para llevar el juego por derroteros que desconcertaran a su adversario. Le gustaba «danzar al borde del abismo», y su proceder en las partidas de importancia crítica tenía monumental resonancia. Acabó su carrera con el segundo porcentaje máximo de victorias entre todos los campeones.

Lasker- Gunsberg

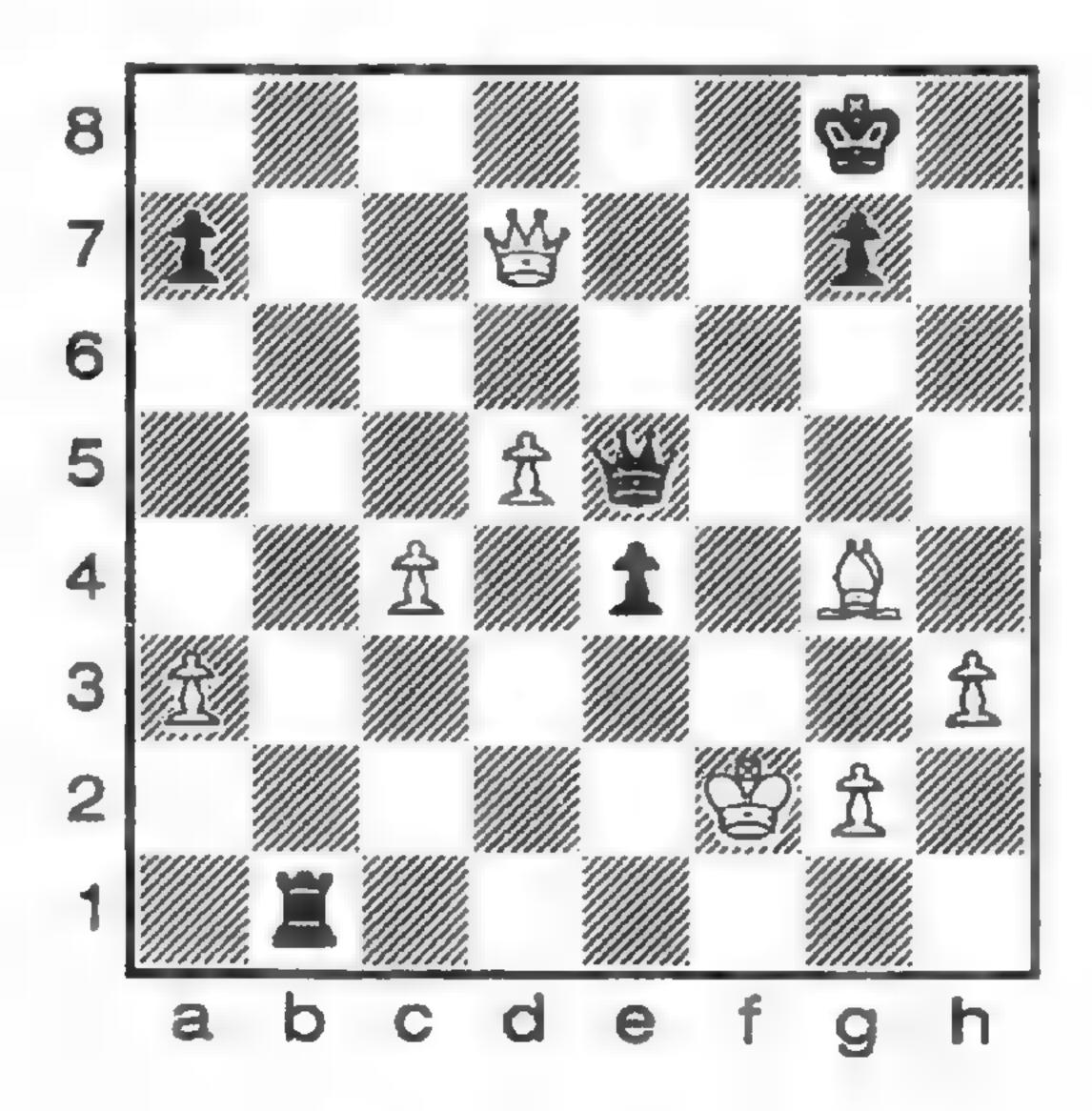
Hastings 1895



JUEGAN LAS BLANCAS

Clave: Salto mortal.

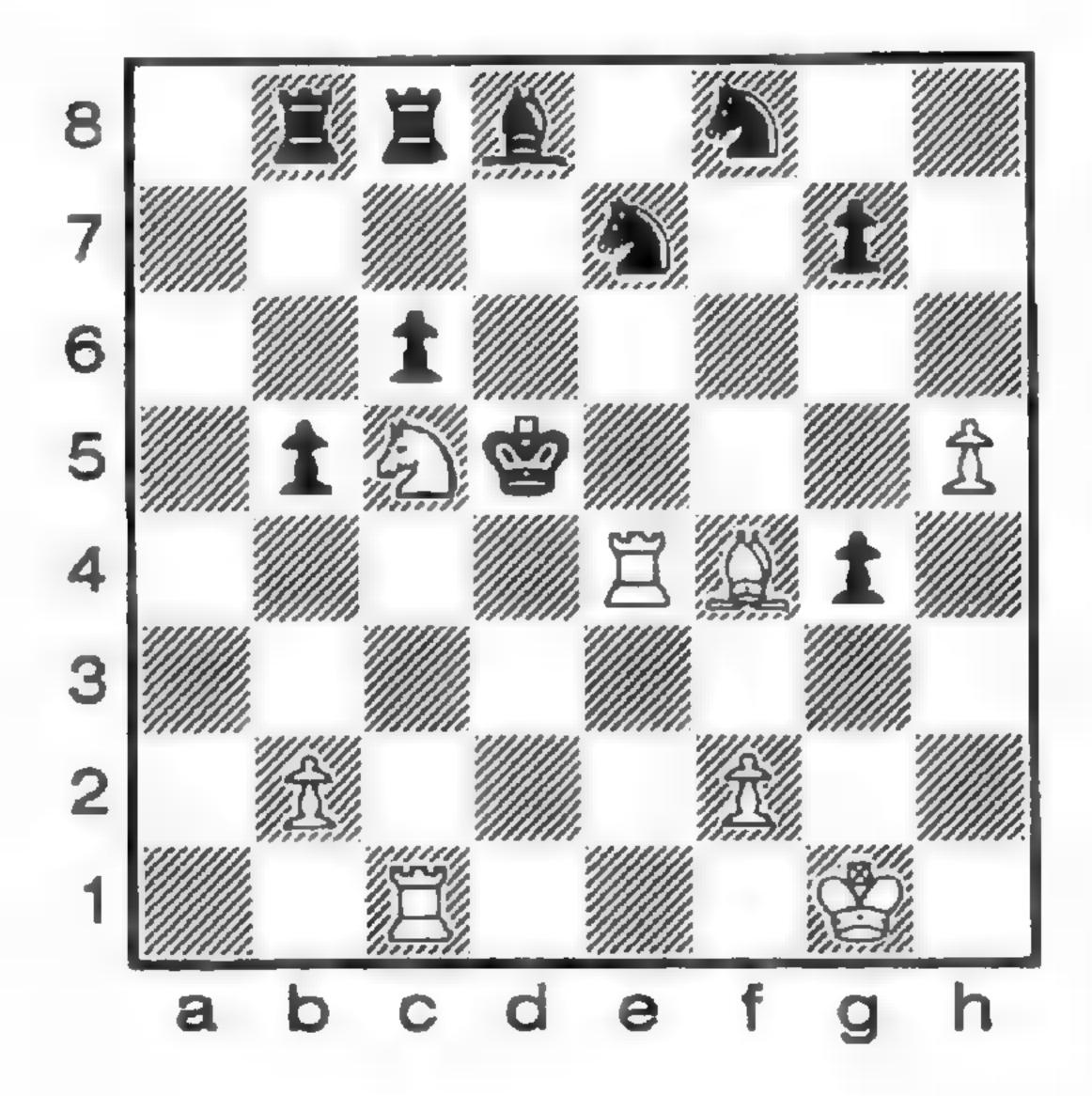
Tartakover - Lasker Nueva York 1924



JUEGAN LAS NEGRAS

Clave: A empujones.

Lasker - Steinitz Moscu 1896

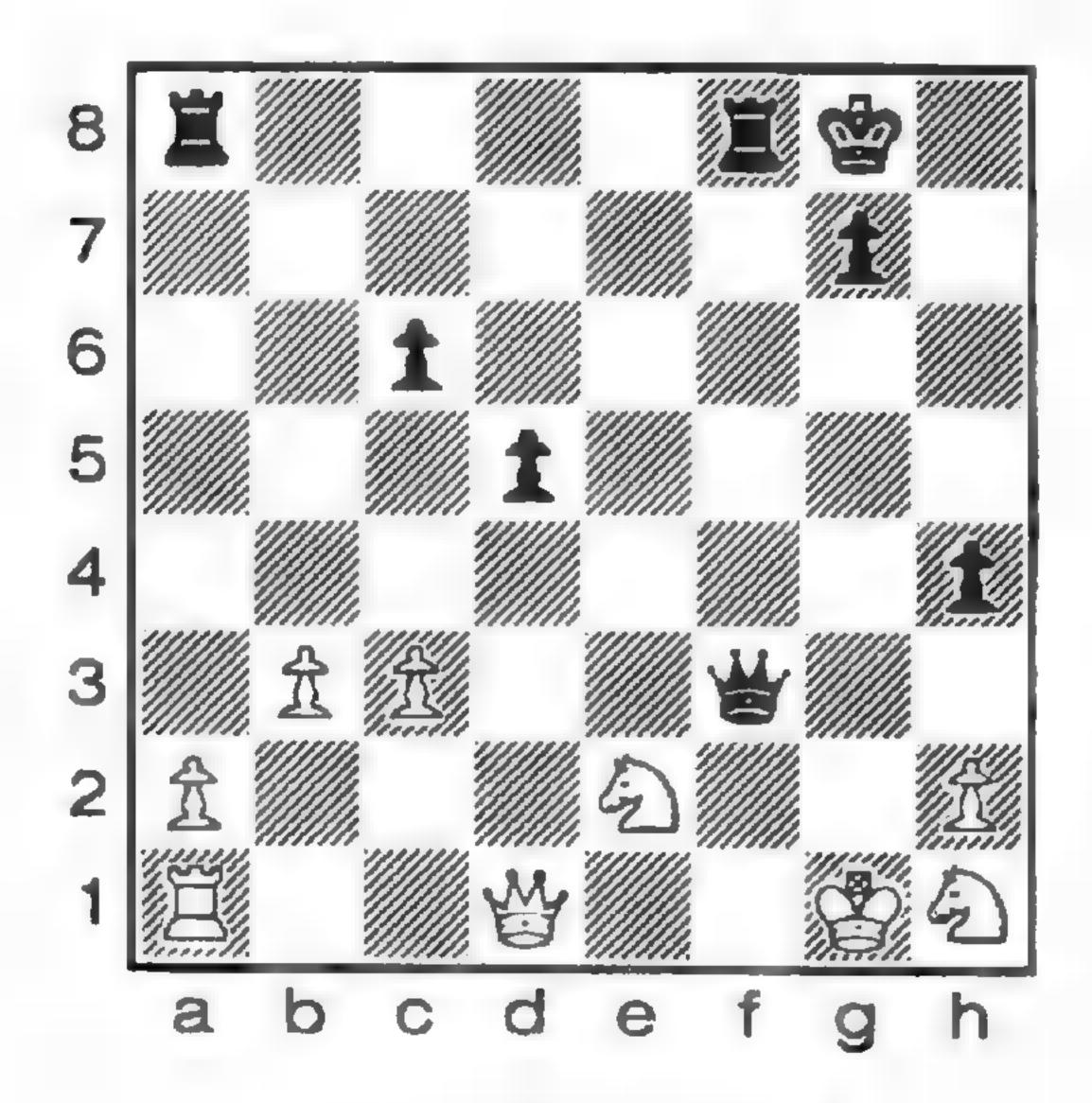


JUEGAN LAS BLANCAS

Clave: Acceso directo.

Porges - Lasker

Nuremberg 1896

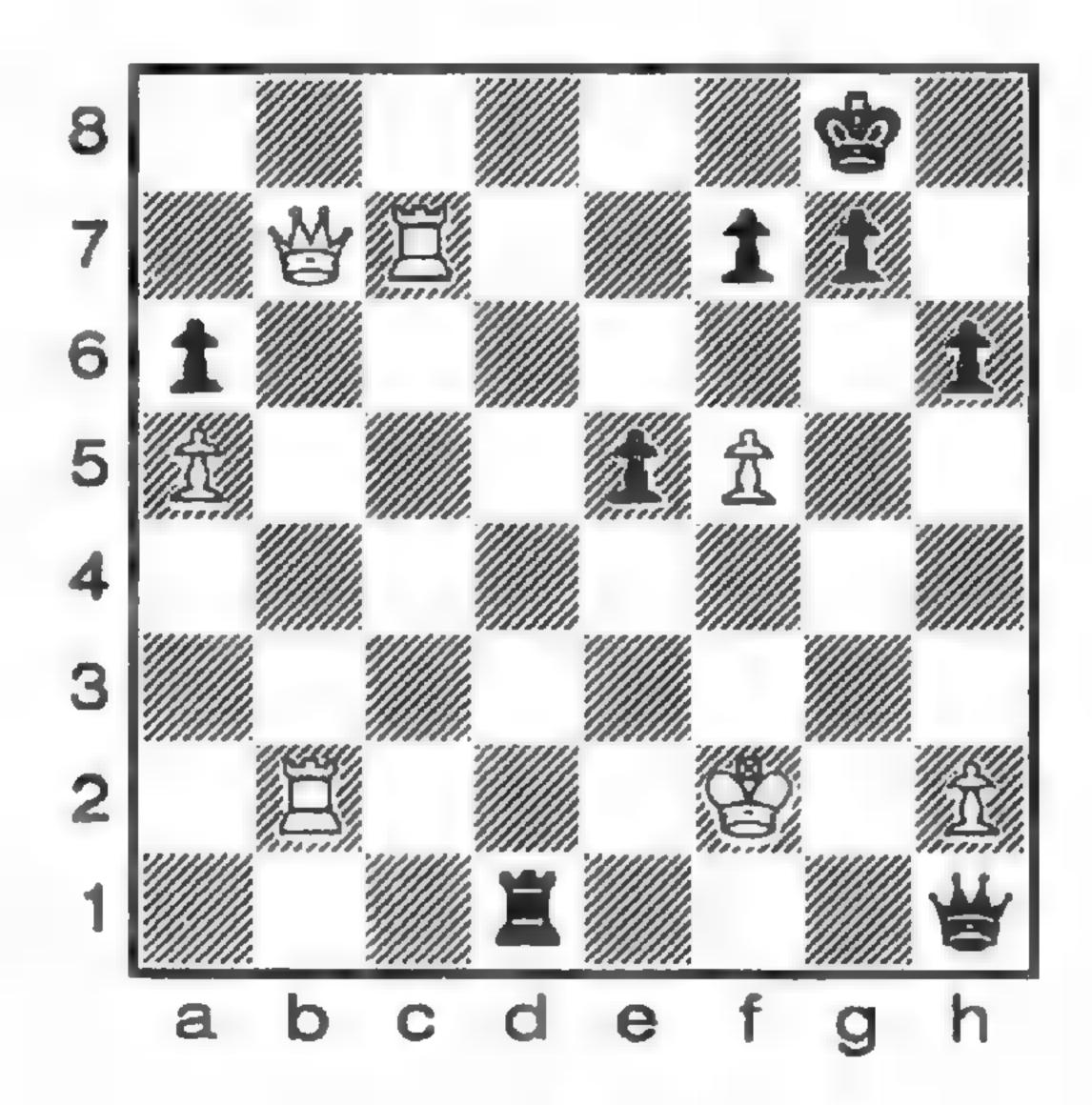


JUEGAN LAS NEGRAS

Clave: Un peoncito peligroso.

Consultantes - Lasker

Filadelfia 1907

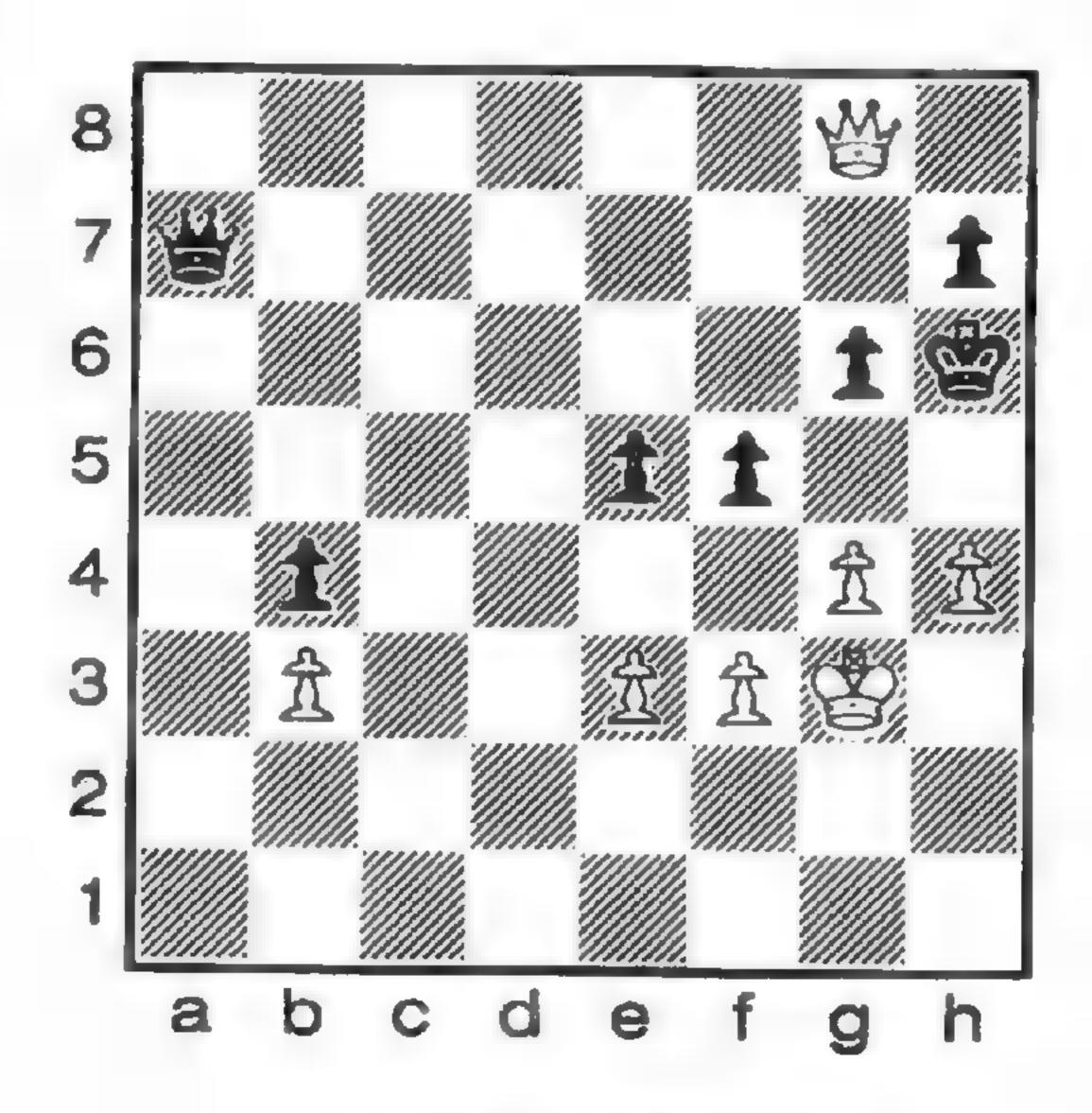


JUEGAN LAS NEGRAS

Clave: El tercer hombre.

Lasker - Hennerberger

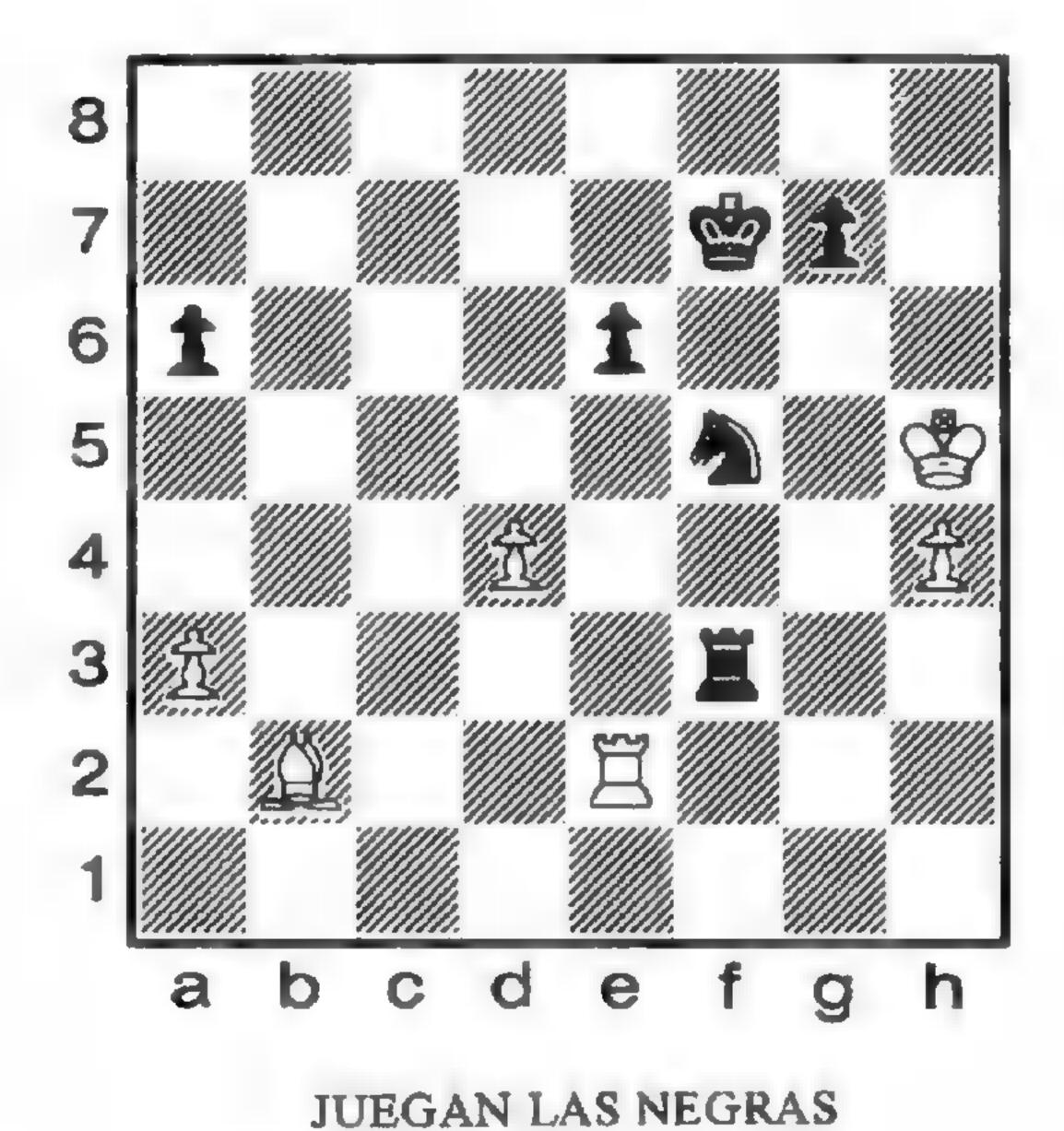
Zurich 1934



JUEGAN LAS BLANCAS

Clave: Las señoras primero.

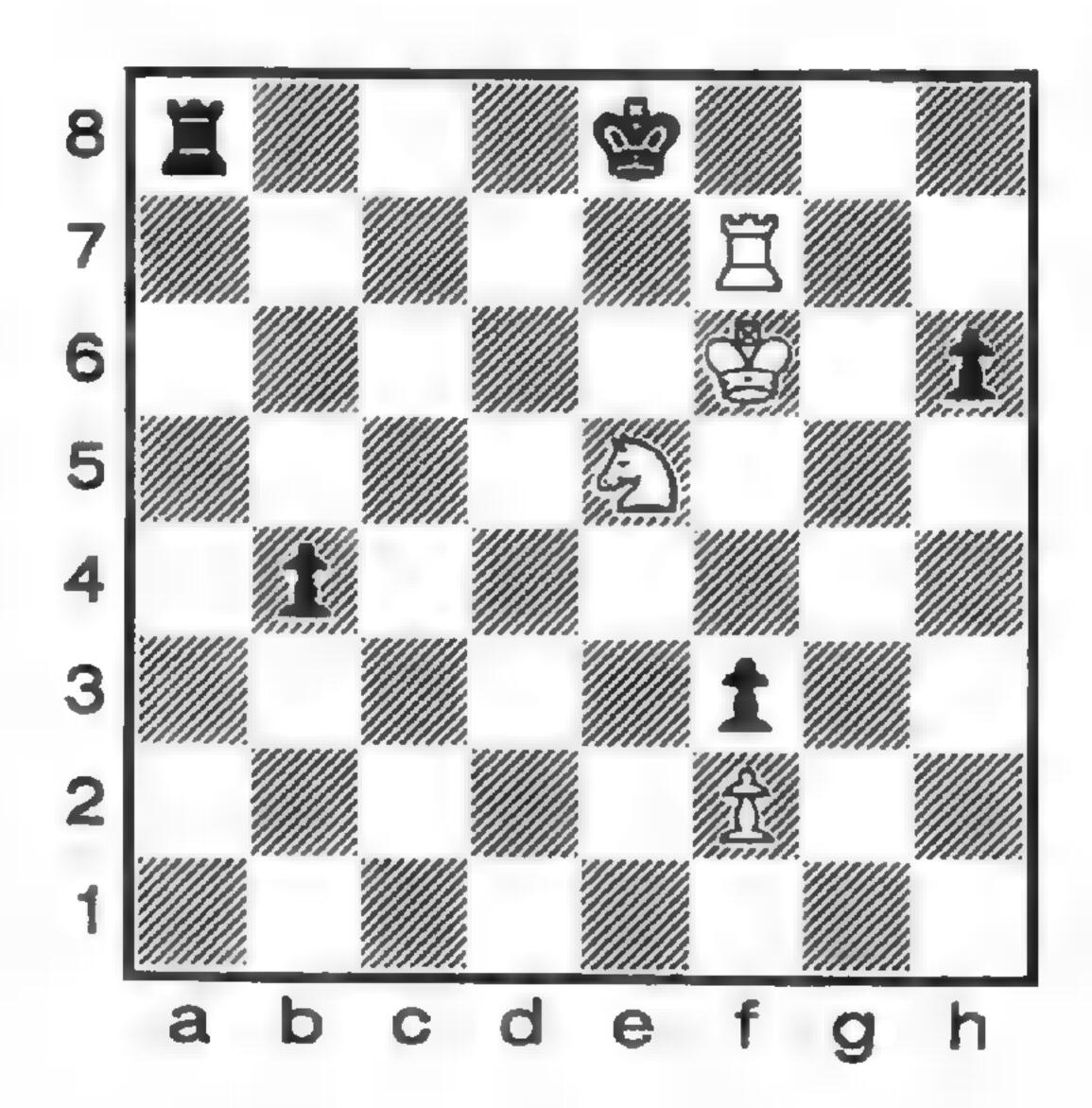
Fillacik - Lasker Zagreb 1924



Clave: Estrecha el cerco.

Lasker - Schiffers

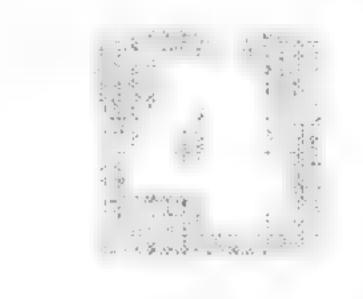
Nuremberg 1896

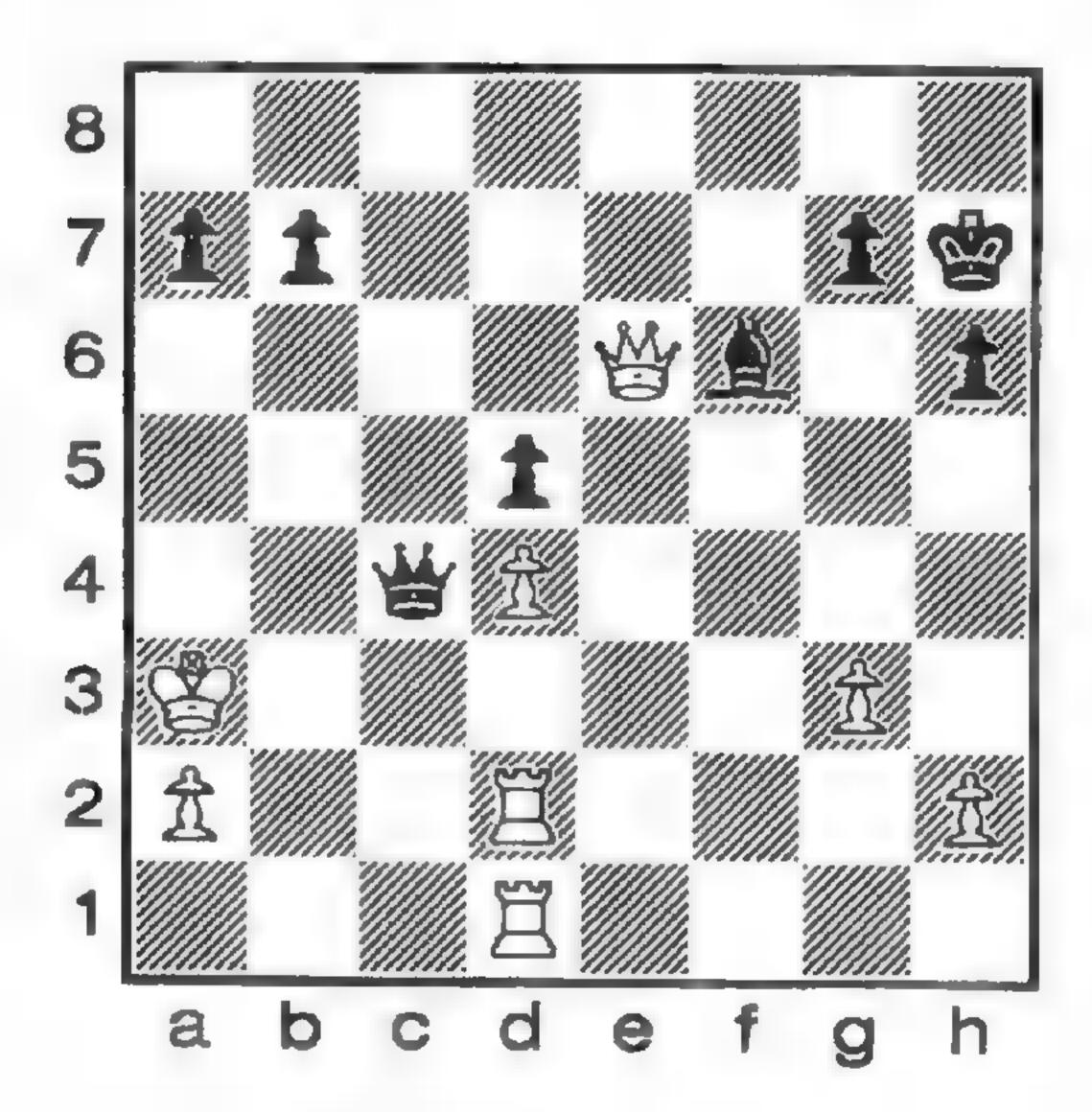


JUEGAN LAS BLANCAS

Clave: Victoria aplastante.

Pillsbury - Lasker San Petersburgo 1895-96





JUEGAN LAS NEGRAS

Clave: Fuego cruzado.

José Raúl Capablanca (1888-1942)

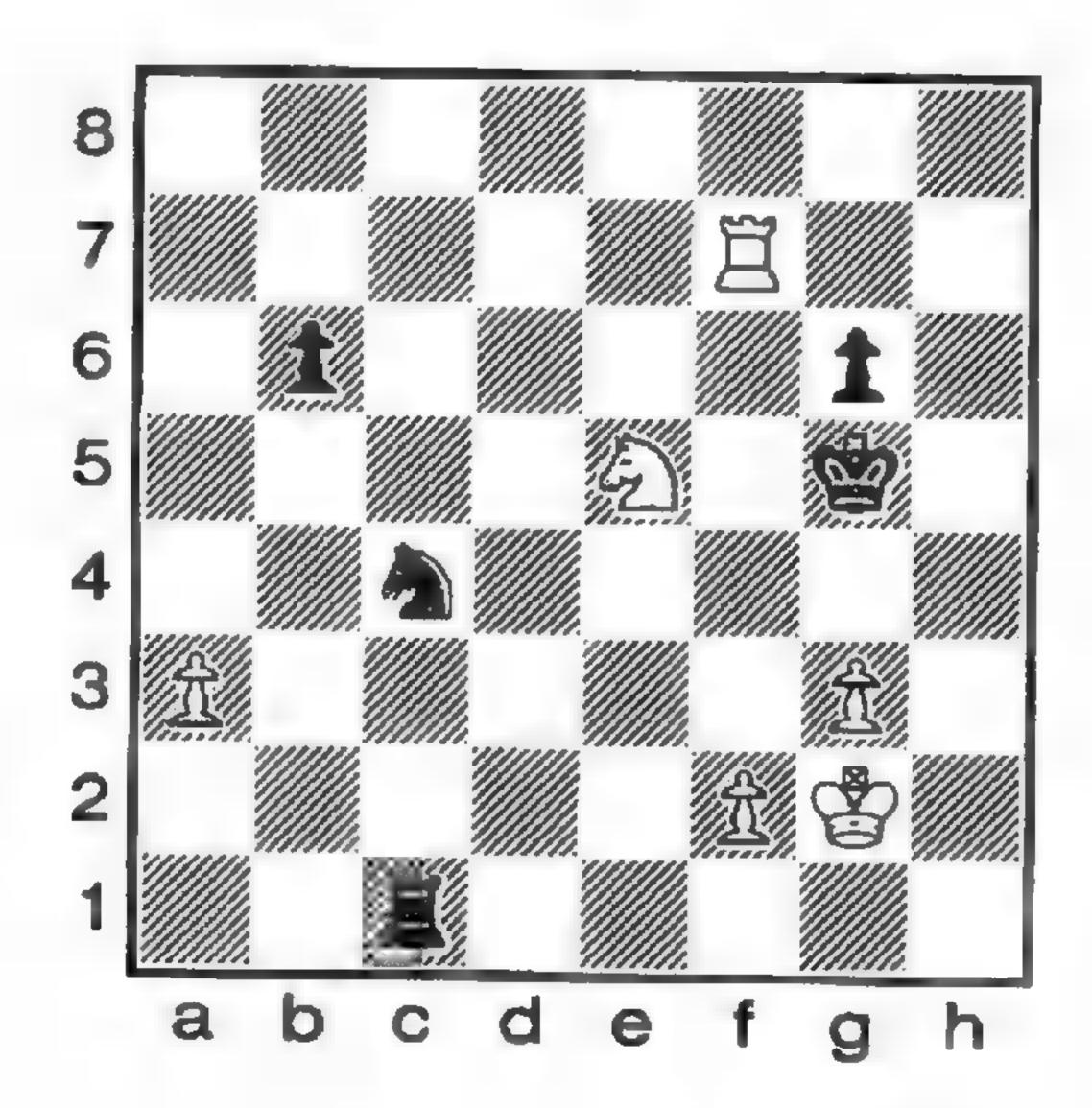
Campeon del mundo, 1921-27 Cuba

El «invencible» Capablanca fue y sigue siendo considerado como uno de los mayores talentos ajedrecísticos naturales de todas las épocas. Se dice que aprendió a mover las piezas a la edad de cuatro años, simplemente viendo jugar a su padre. Durante ocho años consecutivos no perdió ni una sola partida de torneo, y al sobrevenirle la muerte en 1942, maíz de un ataque cardiaco sufrido en el Manhattan Chess Club, pudo comprobarse que en toda su vida tan solo había perdido treinta y siete partidas serias, muchas menos que cualquier otro jugador de su rango.

Coordinación y armonia fueron los dones intrínsecos de este genio mozartiano del mundo del ajedrez. Jugaba con rapidez y facilidad, como si hubiera nacido para este arte. Capablanca no daba pasos en falso ni erraba en el juicio de las posiciones, logrando siempre como por encanto situar sus piezas en las casillas más aptas. Manejaba el ajedrez combinativo y de ataque como el mejor, pero preferia las posiciones claras y sólidas, confiando en su impecable técnica y extraordinaria intuición de los finales. Estas cualidades se pusieron ya en evidencia cuando, a los doce años, Capablanca gano el campeonato de Cuba en un encuentro con Juan Corzo.

Debido m todo esto y m su llamativa prestancia fisica, Capablanca fue idolatrado dentro y fuera del mundo ajedrecístico. En una encuesta llevada a cabo en los años veinte por una prestigiosa revista, figuraba como el tercer hombre más guapo del mundo, después de Rodolfo Valentino y Ramón Novarro. Cecil D. de Mille lo llevó incluso m Hollywood con la intención de hacer de él una estrella de la pantalla. Pero Capablanca sería sobre todo recordado como jugador de ajedrez, uno de los auténticamente mejores.

Capablanca - Menchik Margate 1935

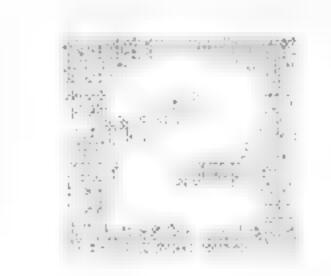


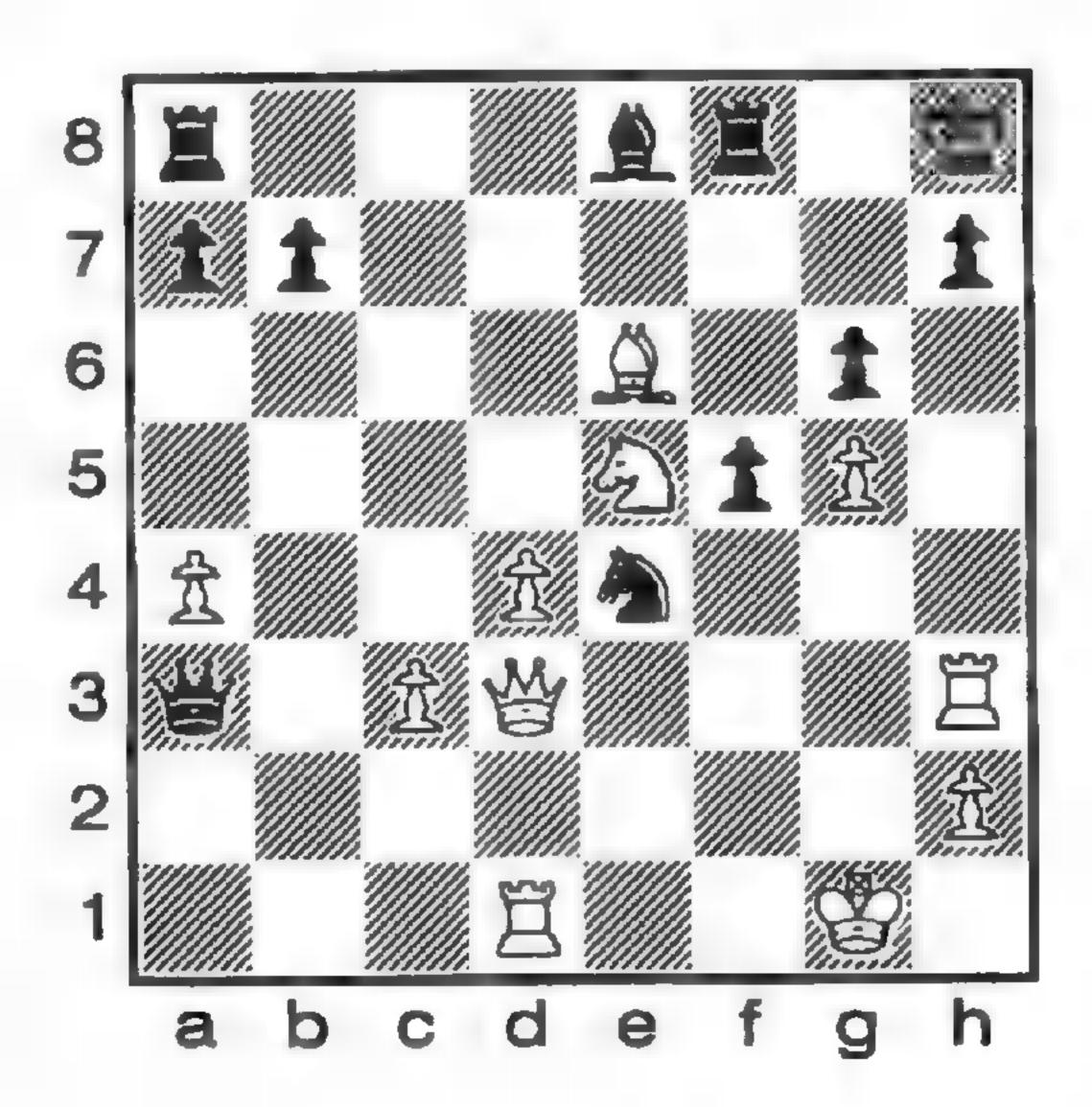
JUEGAN LAS BLANCAS

Clave: Cabriolas hípicas.

Capablanca - Vassaux

Buenos Aires 1939

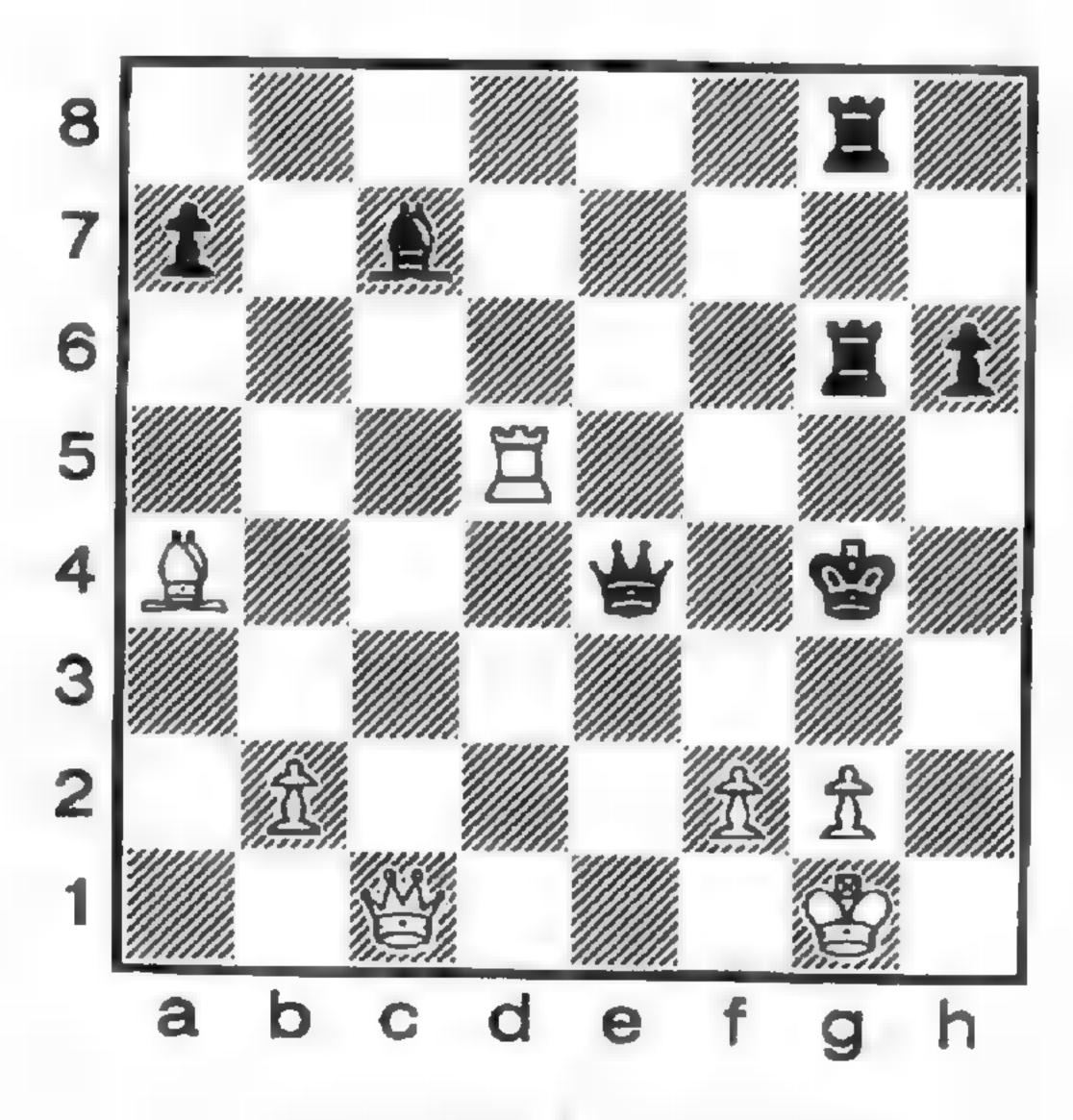




JUEGAN LAS BLANCAS

Clave: Su Majestad desnuda.

Capablanca - Stahr Chicago 1915

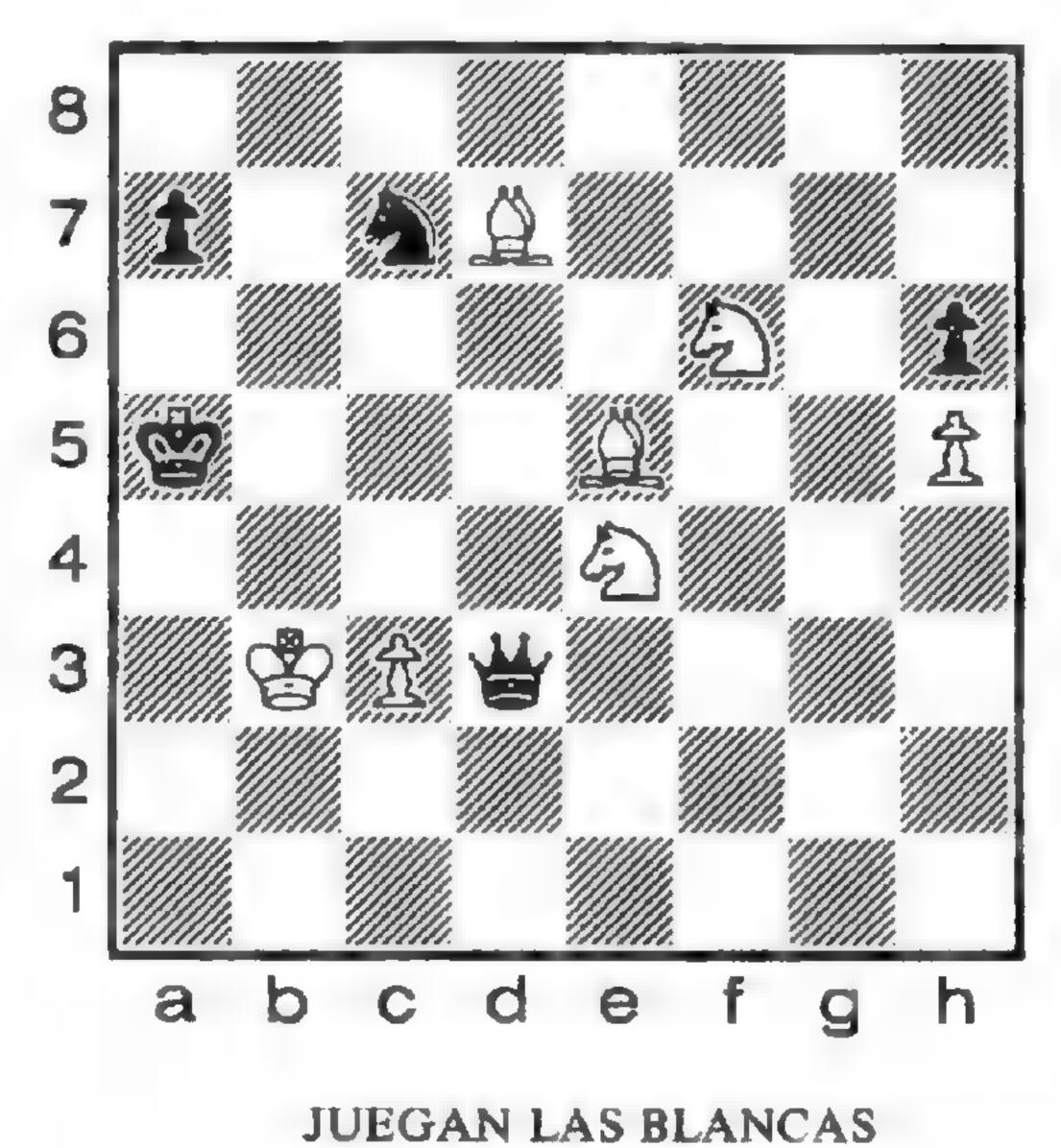


JUEGAN LAS BLANCAS

Clave: De lado a lado.

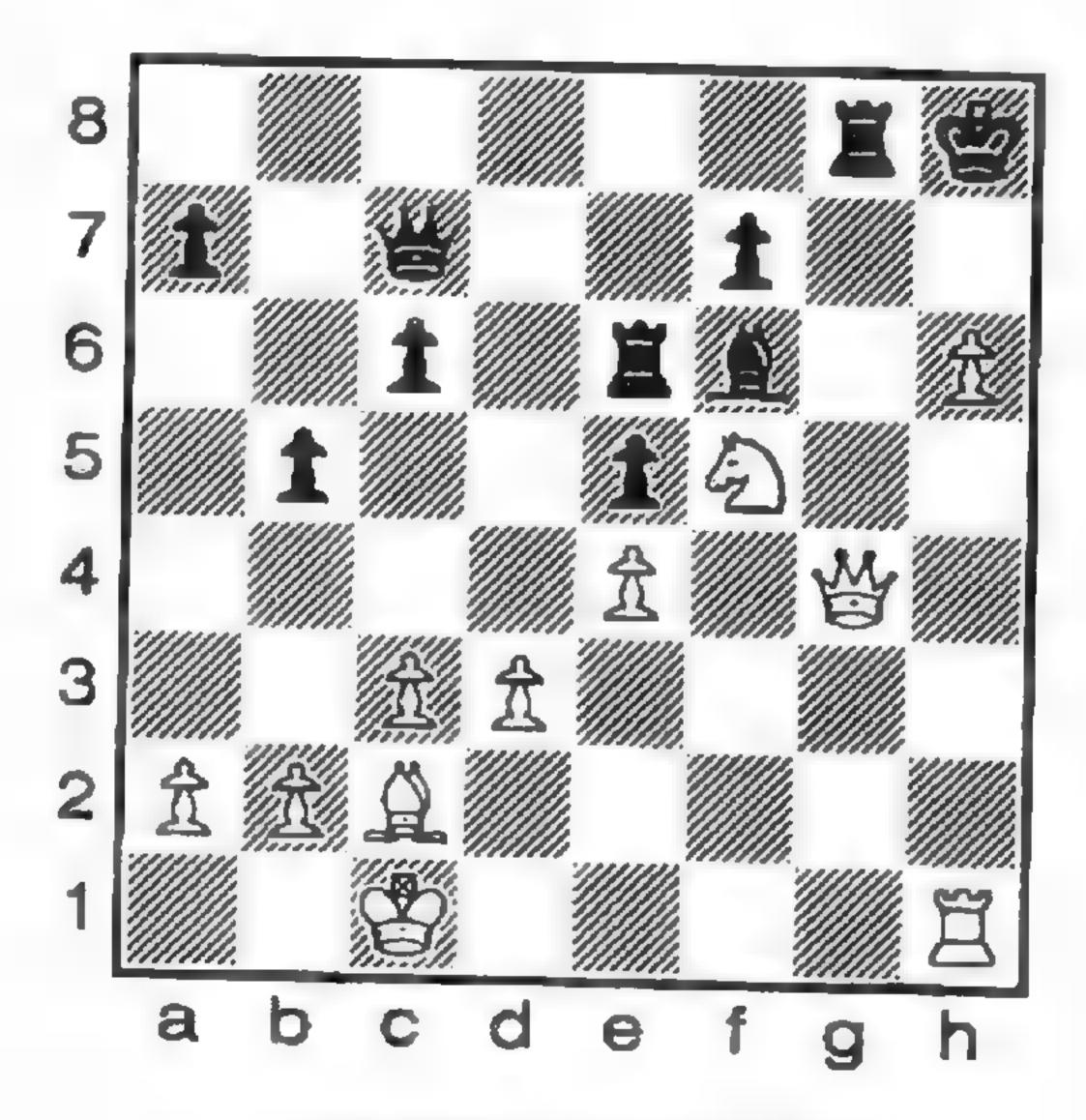
Capablanca - Maddock

Nueva York 1922



Clave: La banda de los cuatro.

Capablanca - Carter San Luis 1909



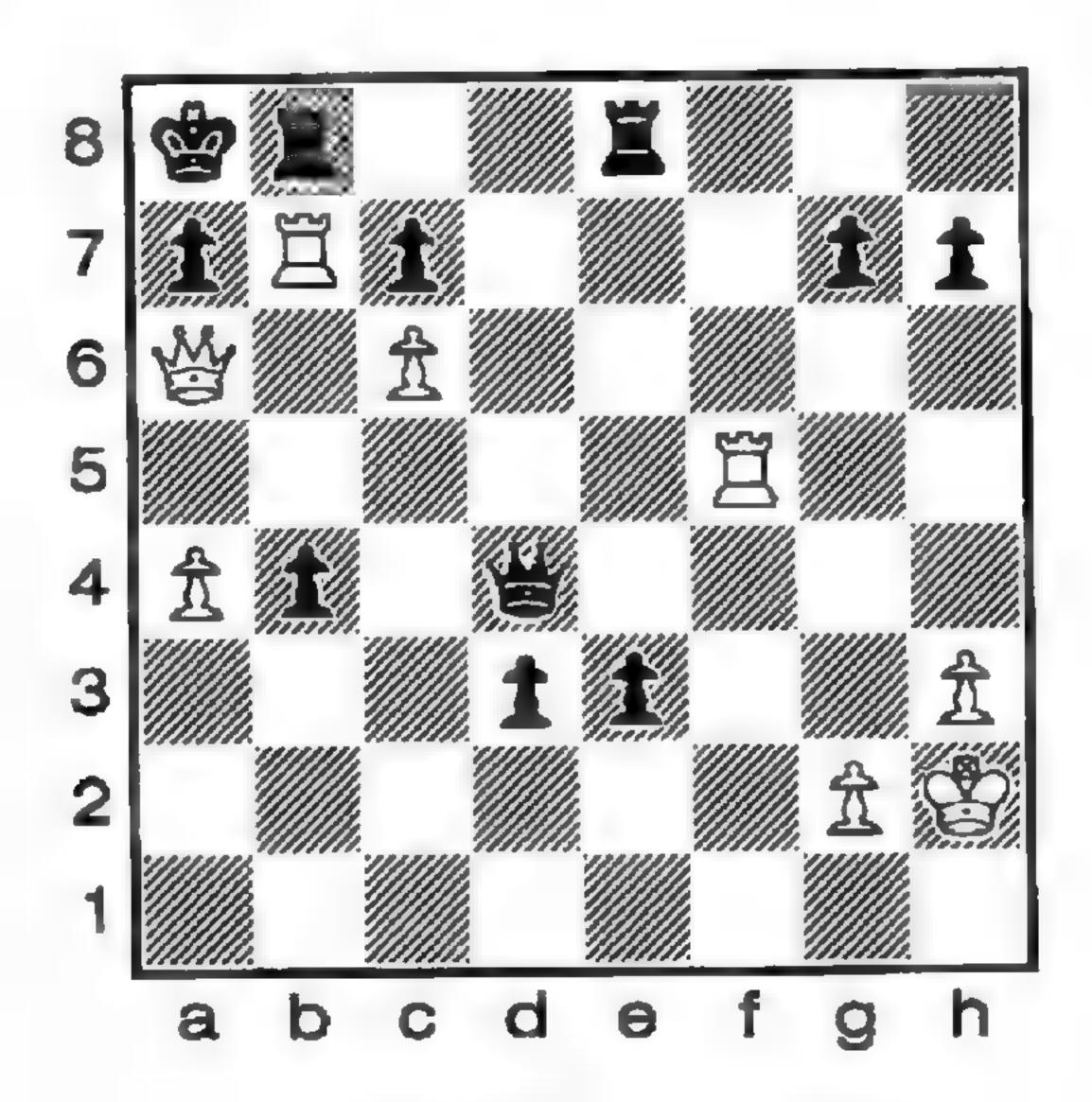
JUEGAN LAS BLANCAS

Clave: Arrojo semenino.

Capablanca - Raubitschek

Nueva York 1906



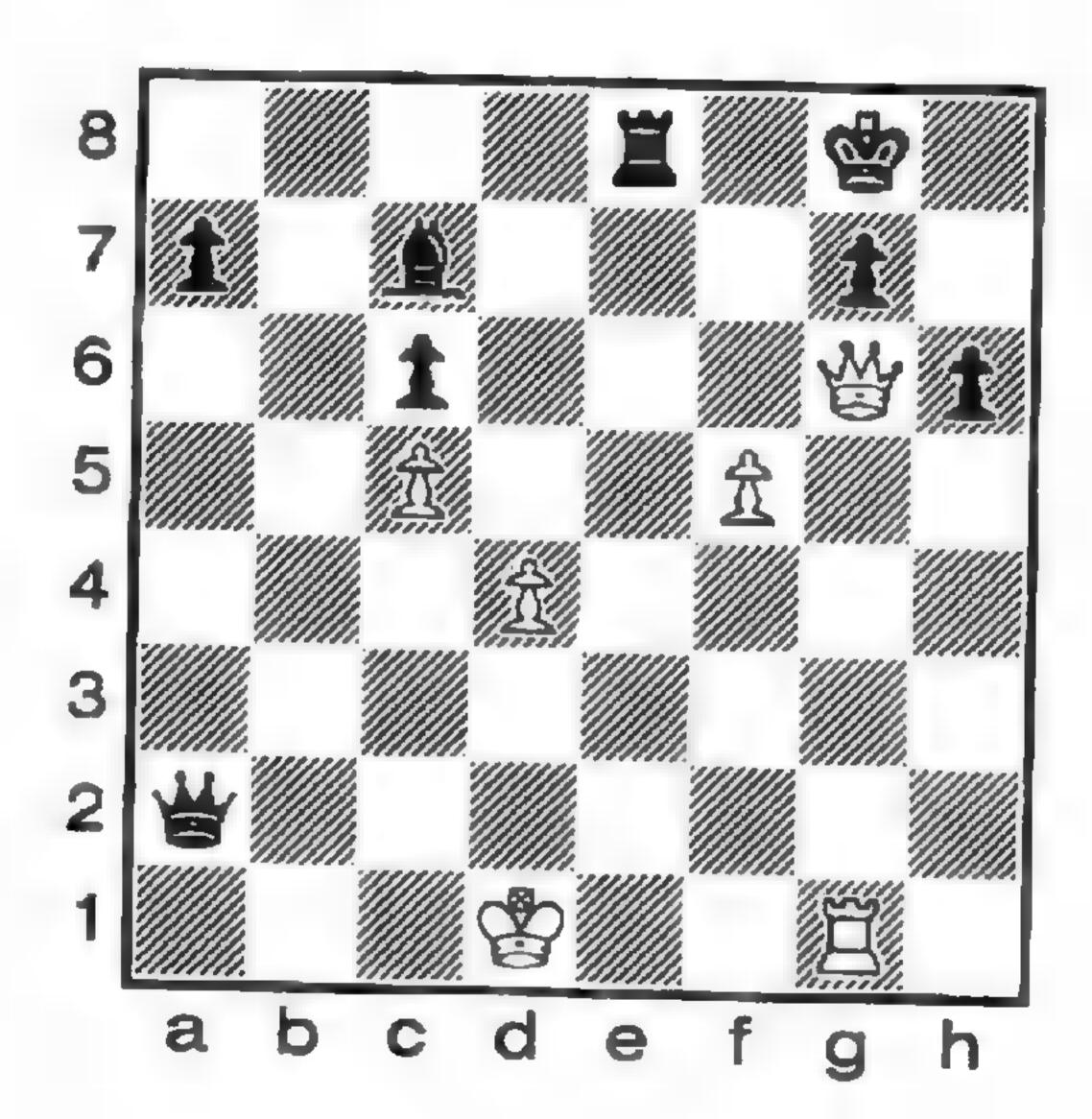


JUEGAN LAS BLANCAS

Clave: Entre torre y torre.

Aficionado - Capablanca

Nueva York 1911



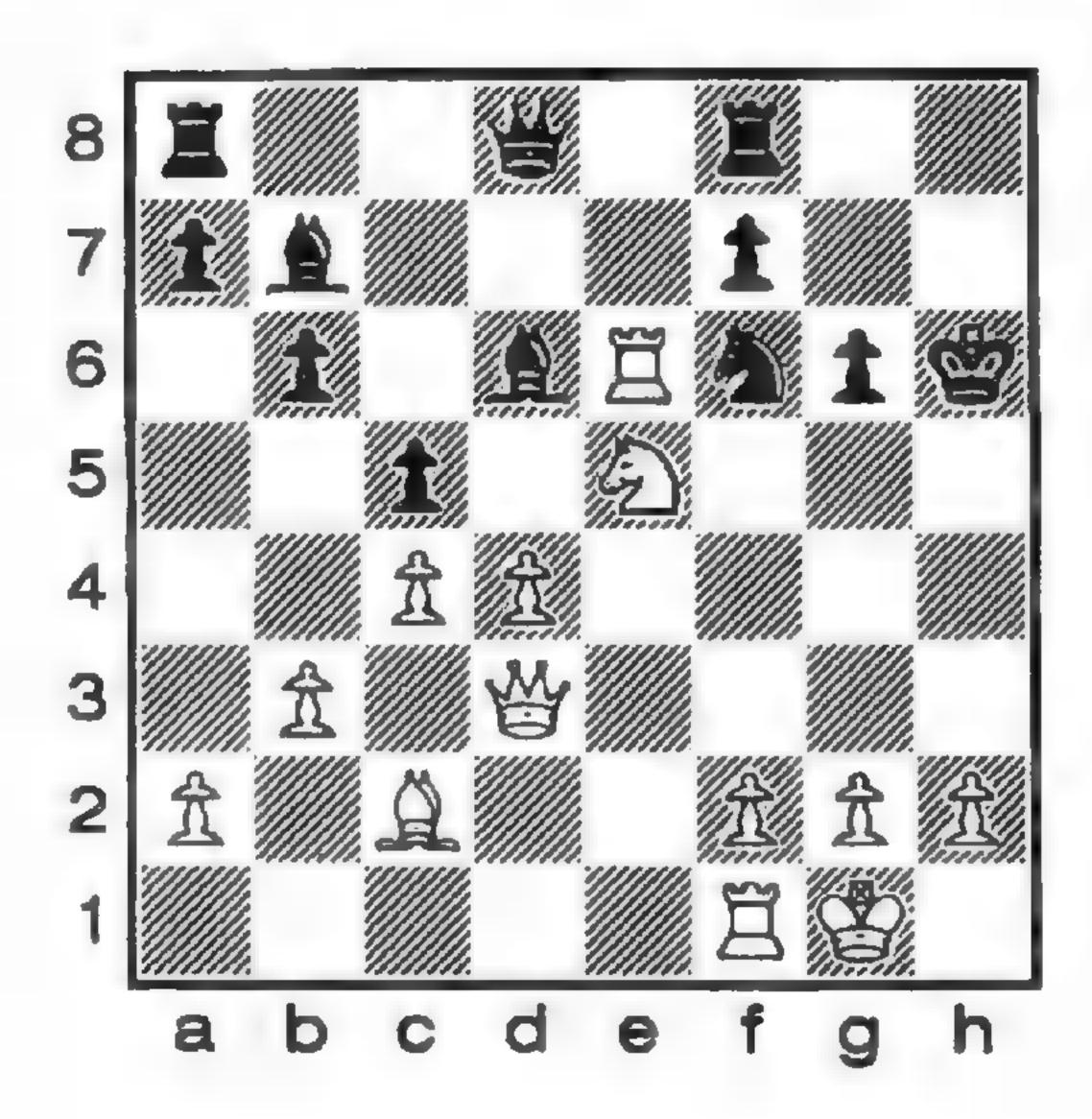
JUEGAN LAS NEGRAS

Clave: Tres en el columpio.

Capablanca - Jaffe

Nueva York 1910



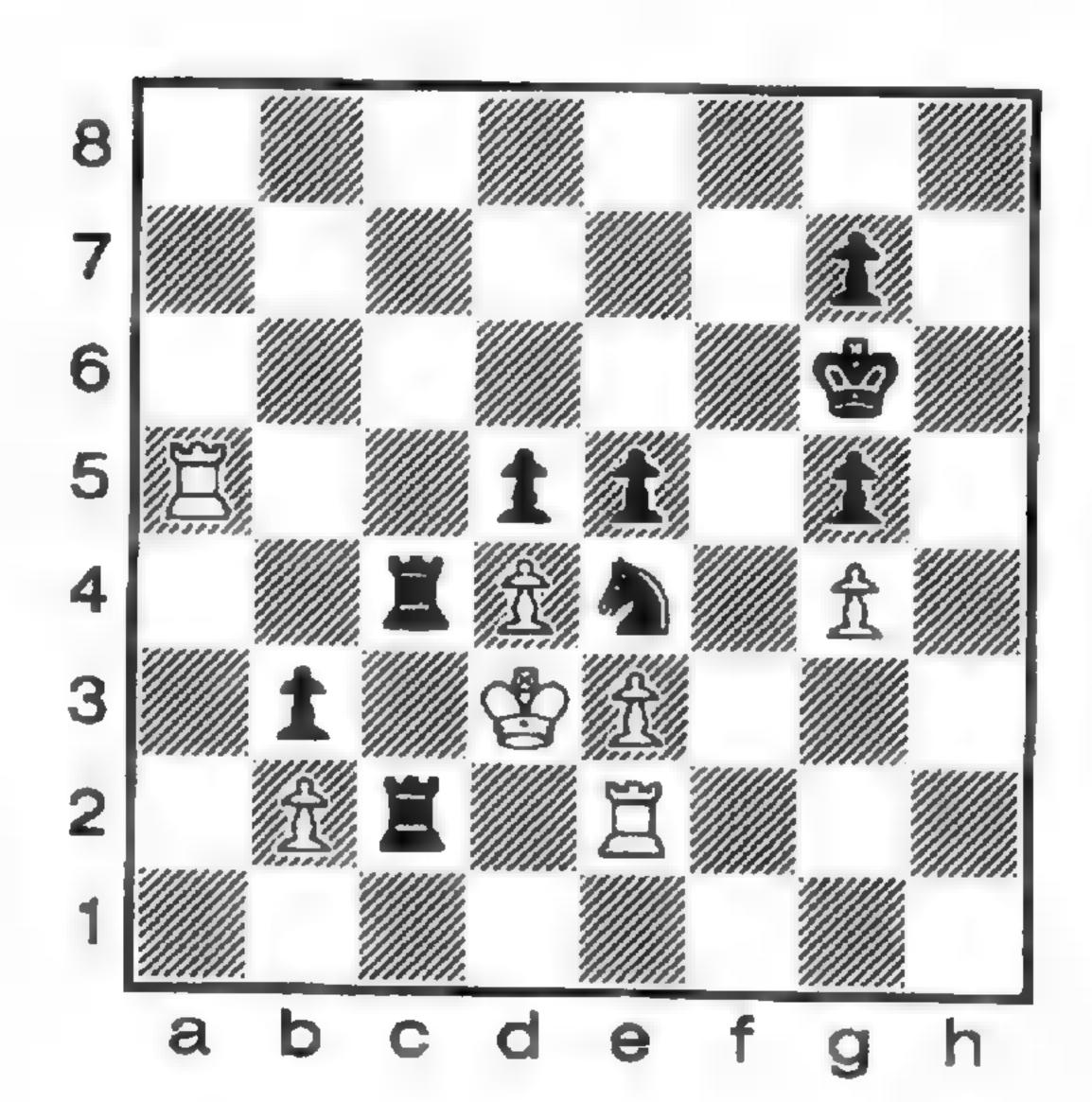


JUEGAN LAS BLANCAS

Clave: Minando el puntal.

Bugolyubov - Capablanca

Bad Kissingen 1928



JUEGAN LAS NEGRAS

Clave: Peon con estilete.

Alexander Alekhine (1892-1946)

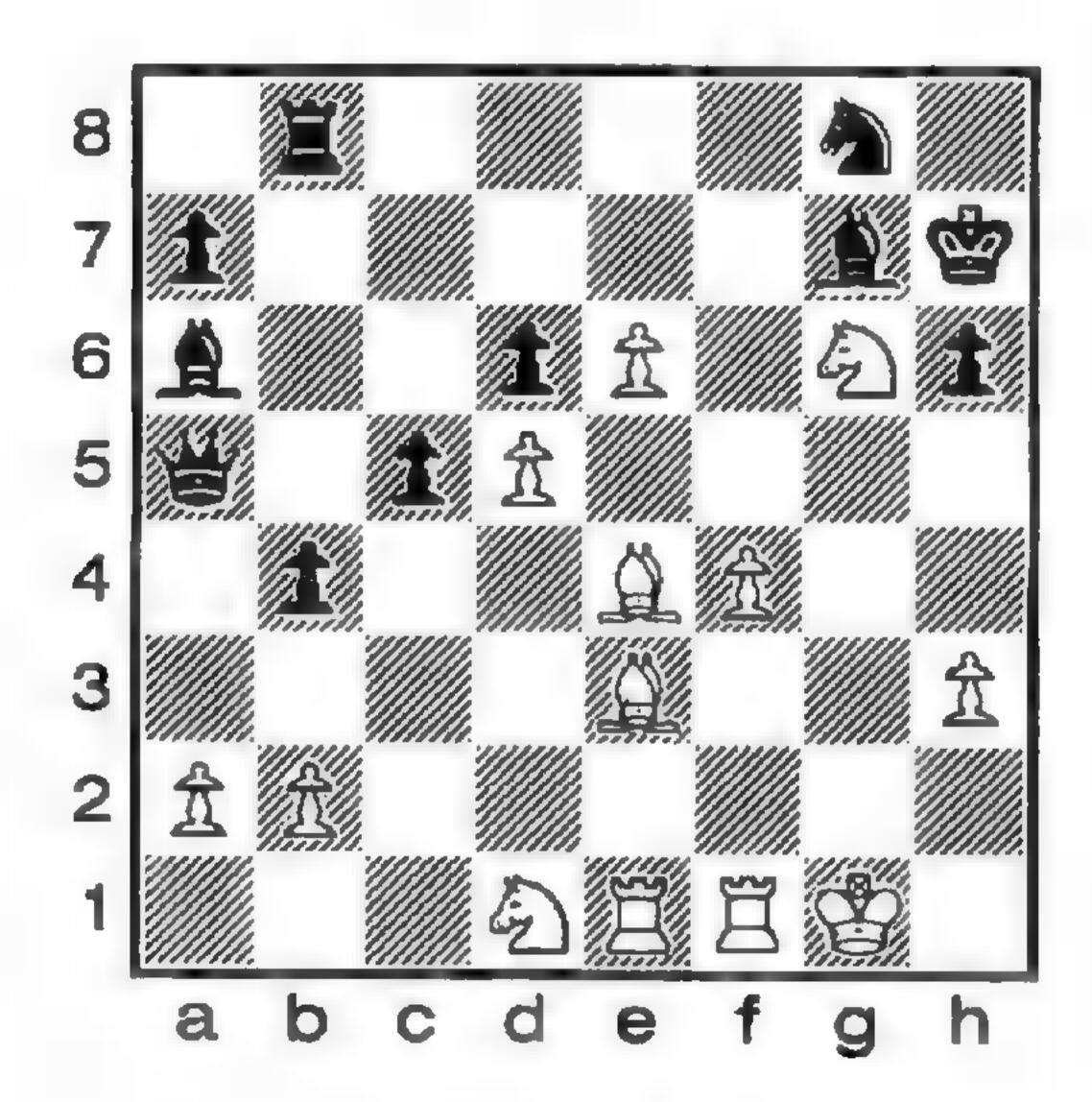
Campeón del mundo, 1927-35, 1937-46 Rusia

El hombre que derrotó en 1927 m Capablanca «el Invencible» era un emigrado ruso llamado Alexander Alekhine. Dedicado por entero al ajedrez, Alekhine solía pasarse un mínimo de diez horas diarias estudiando el juego. Tenía pocos amigos y no era admirado como persona, pero en todo el mundo se apreciaba su gran talento ajedrecístico. Ha sido hasta la fecha el único campeón mundial que haya muerto en posesión de su título.

Su espíritu creador le permitió llevar a cabo la dificil fusión de fantasía y sentido práctico como ningún otro jugador hasta el presente. Su inquieta imaginación se holgaba en la complejidad, pero aun en posiciones aparentemente muy sencillas sorprendía a todos con recursos insospechados. Sus partidas eran fuente de novedades de apertura y concepciones que el propio Bobby Fischer calificaría más tarde de «exorbitantes» e «inauditas». En sus escritos, Alekhine se complacía explicando cómo sus excéntricas ideas radicaban de hecho en la lógica de la posición. Ante el tablero, Alekhine revelaba una personalidad psicológicamente amenazadora, fumando, atusándose sin cesar los cabellos, fijando ferozmente la vista en su adversario y, m veces, dando vueltas en torno a la mesa de juego como un predador. A juicio de muchos, no obstante, sus partidas constituyen una colección de obras maestras que elevaron el ajedrez al más alto nivel entre los logros intelectuales y estéticos.

Alekhine - Fletcher

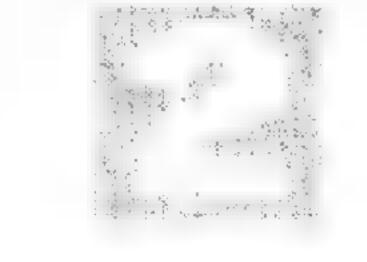
Londres 1928

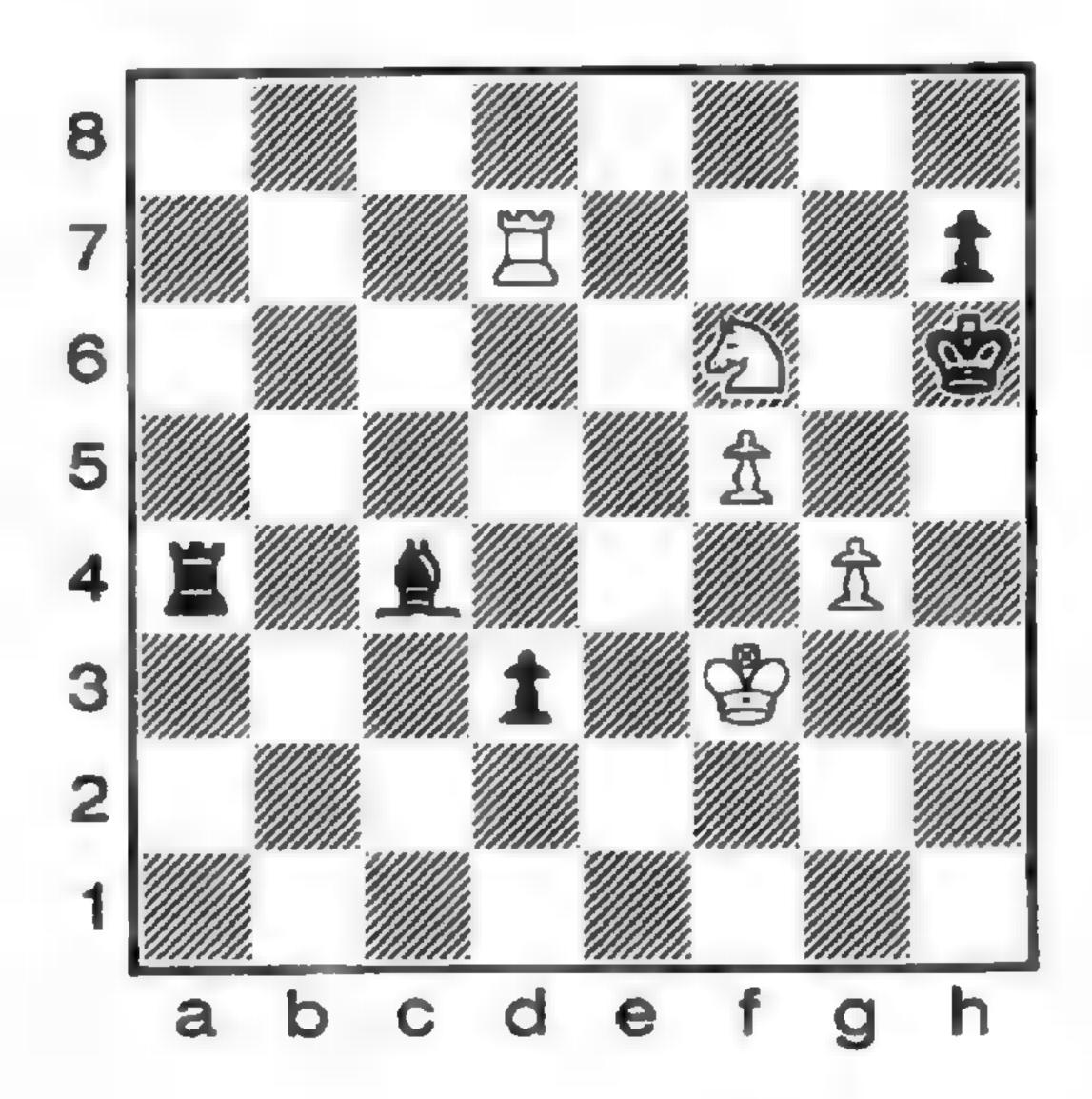


JUEGAN LAS BLANCAS

Clave: Puede correr, pero no esconderse.

Alekhine - Steiner Dresde 1928





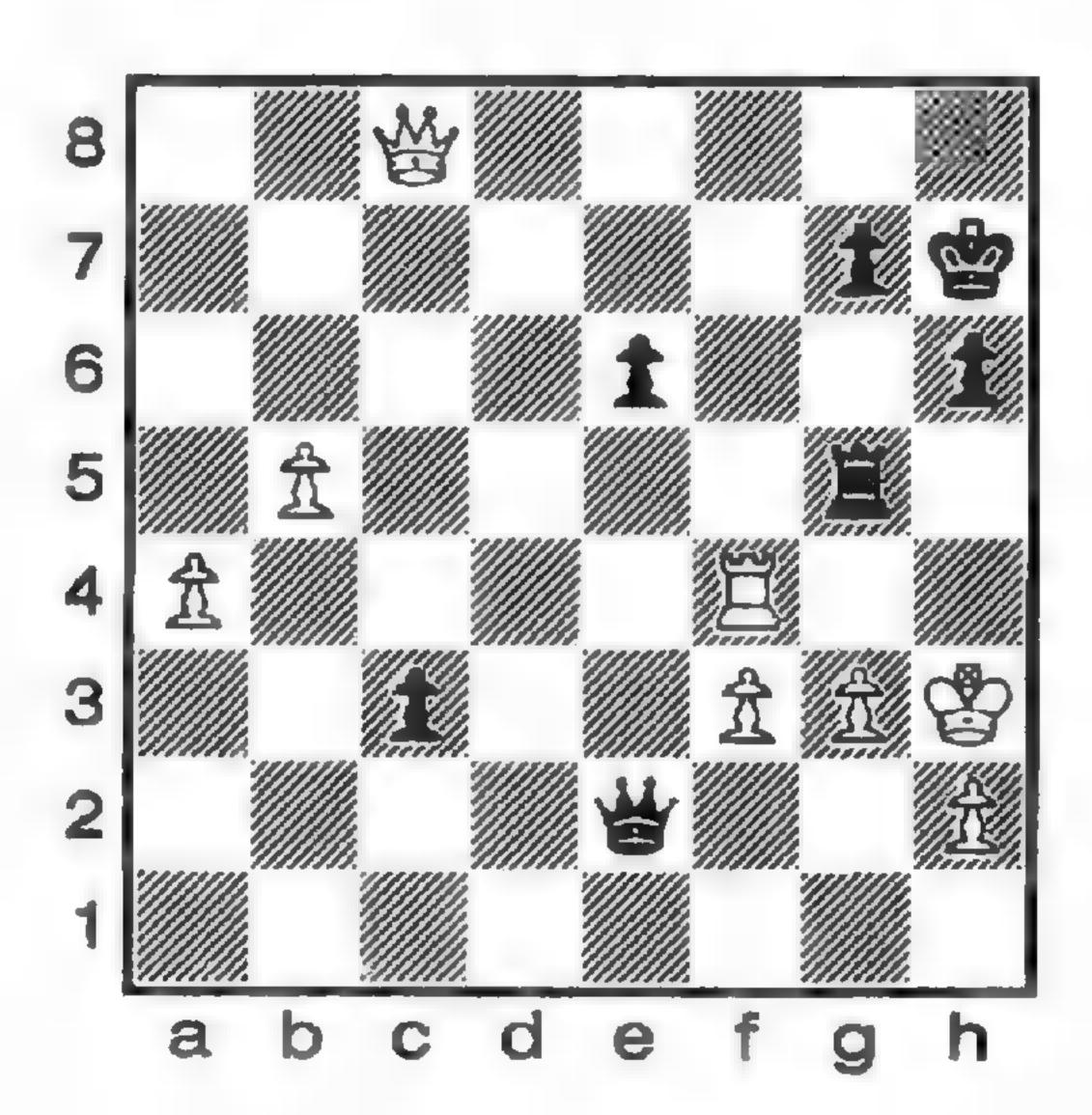
JUEGAN LAS BLANCAS

Clave: Toda la familia.

Bogolyubov - Alekhine

Alemania - Holanda 1929





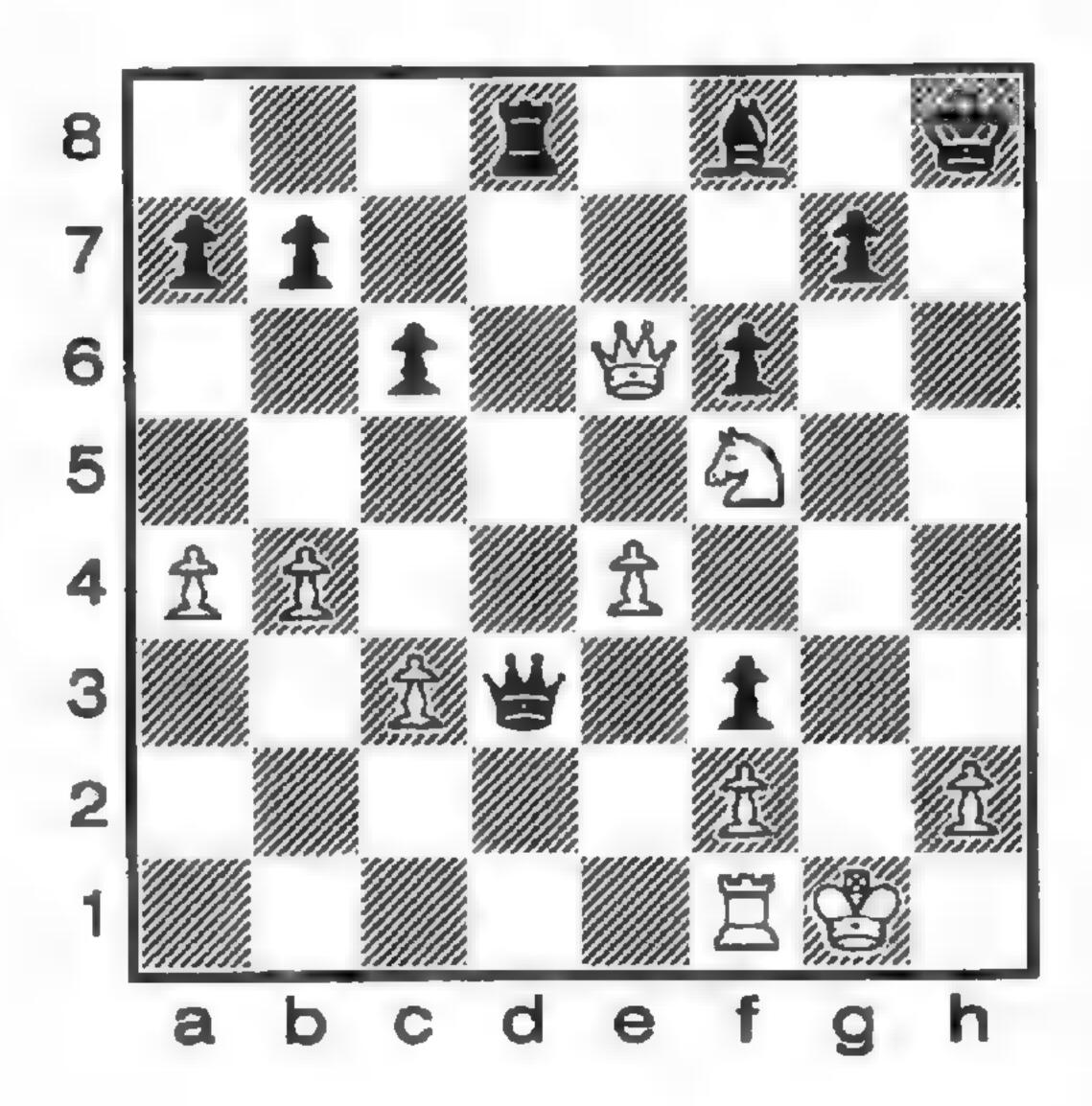
JUEGAN LAS NEGRAS

Clave: Entre la espada y la pared.

Blumenfeld - Alekhine

Moscu 1908

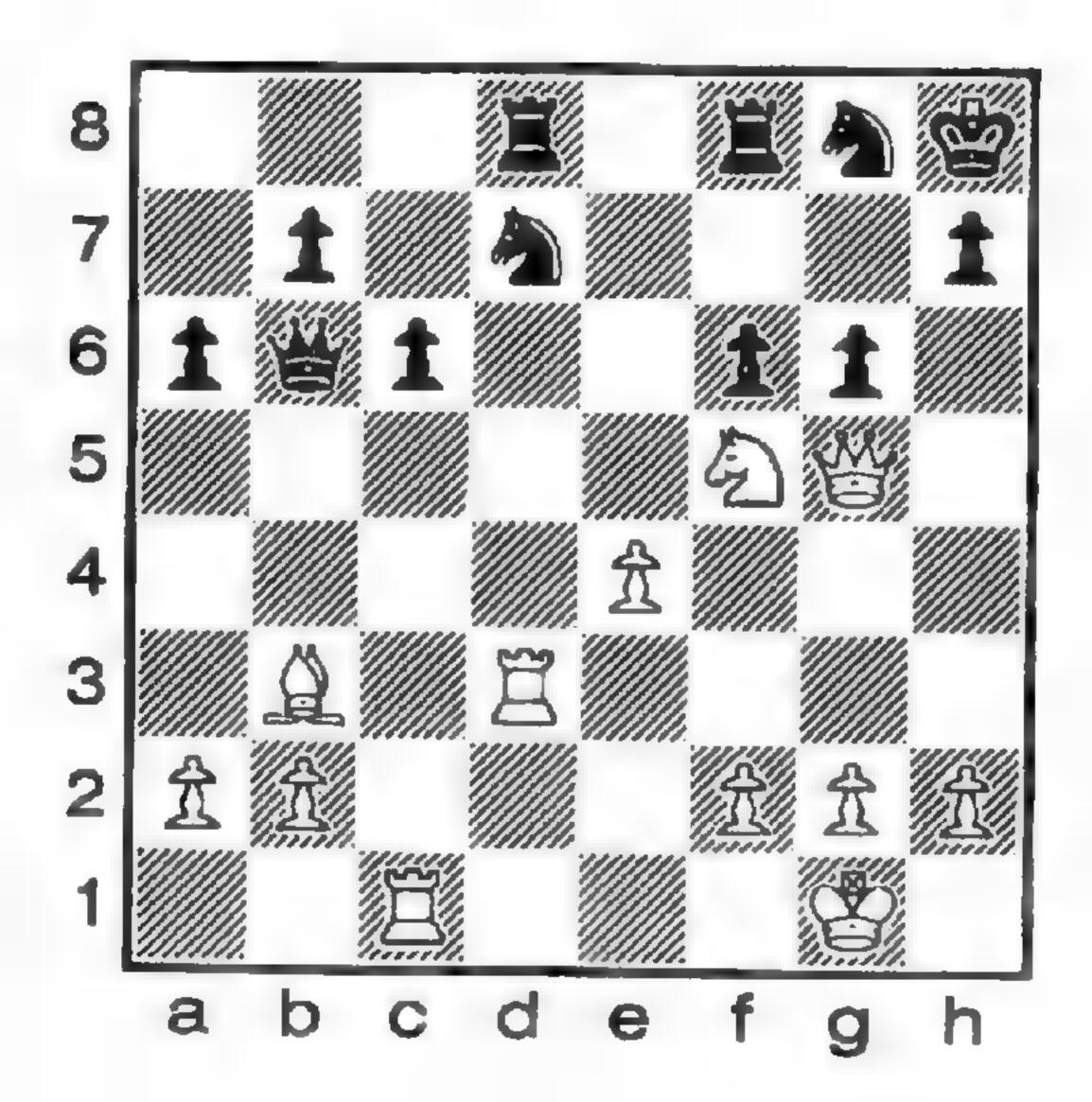




JUEGAN LAS NEGRAS

Clave: Destapado.

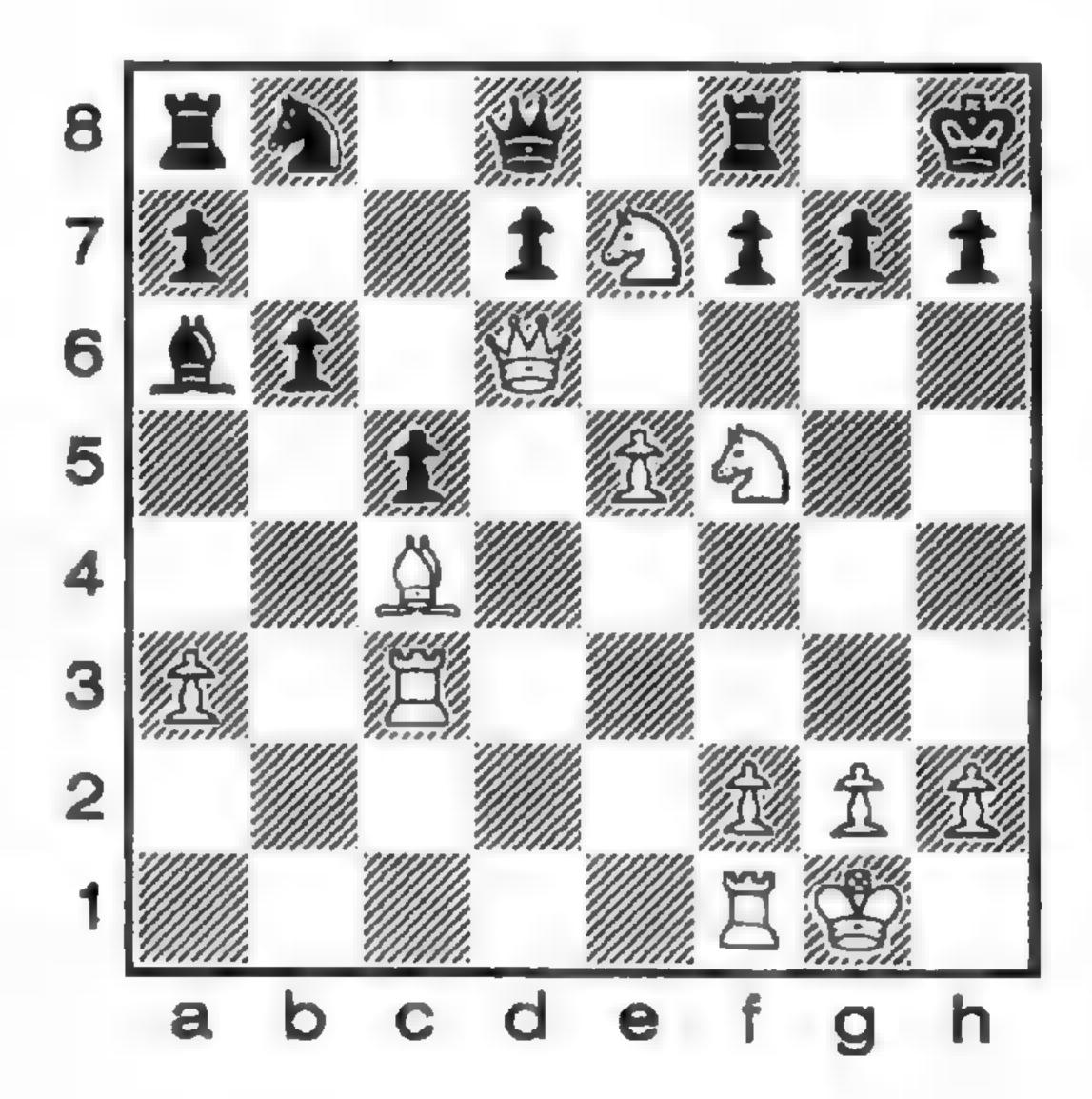
Alekhine - Lasker Zurich 1934



JUEGAN LAS BLANCAS

Clave: Expropiación apropiada.

Alekhine - Supico Tenerife 1945

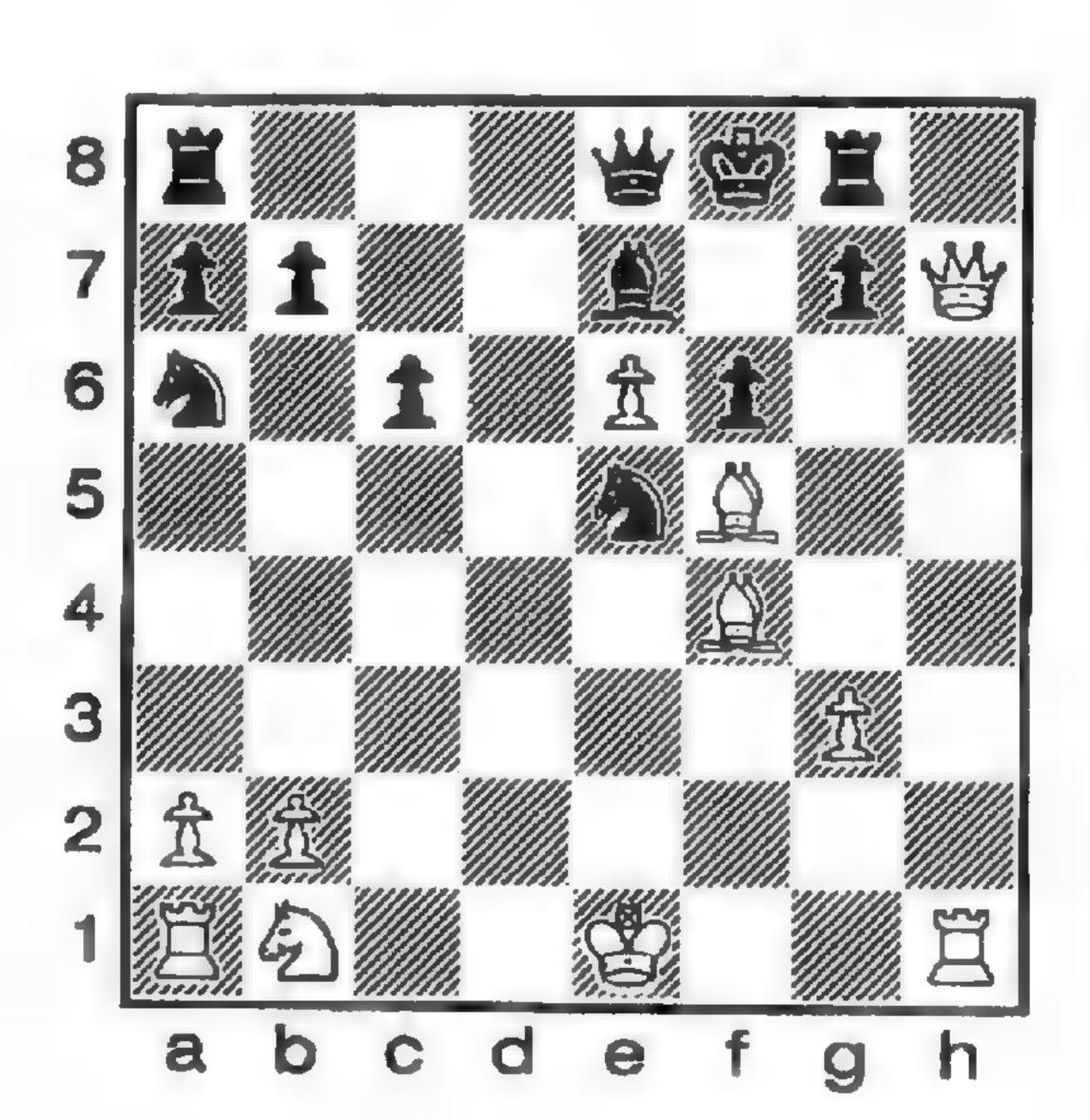


JUEGAN LAS BLANÇAS

Clave: La ofrenda suprema.

Alekhine - aficionado

Rusia 1910 (?)



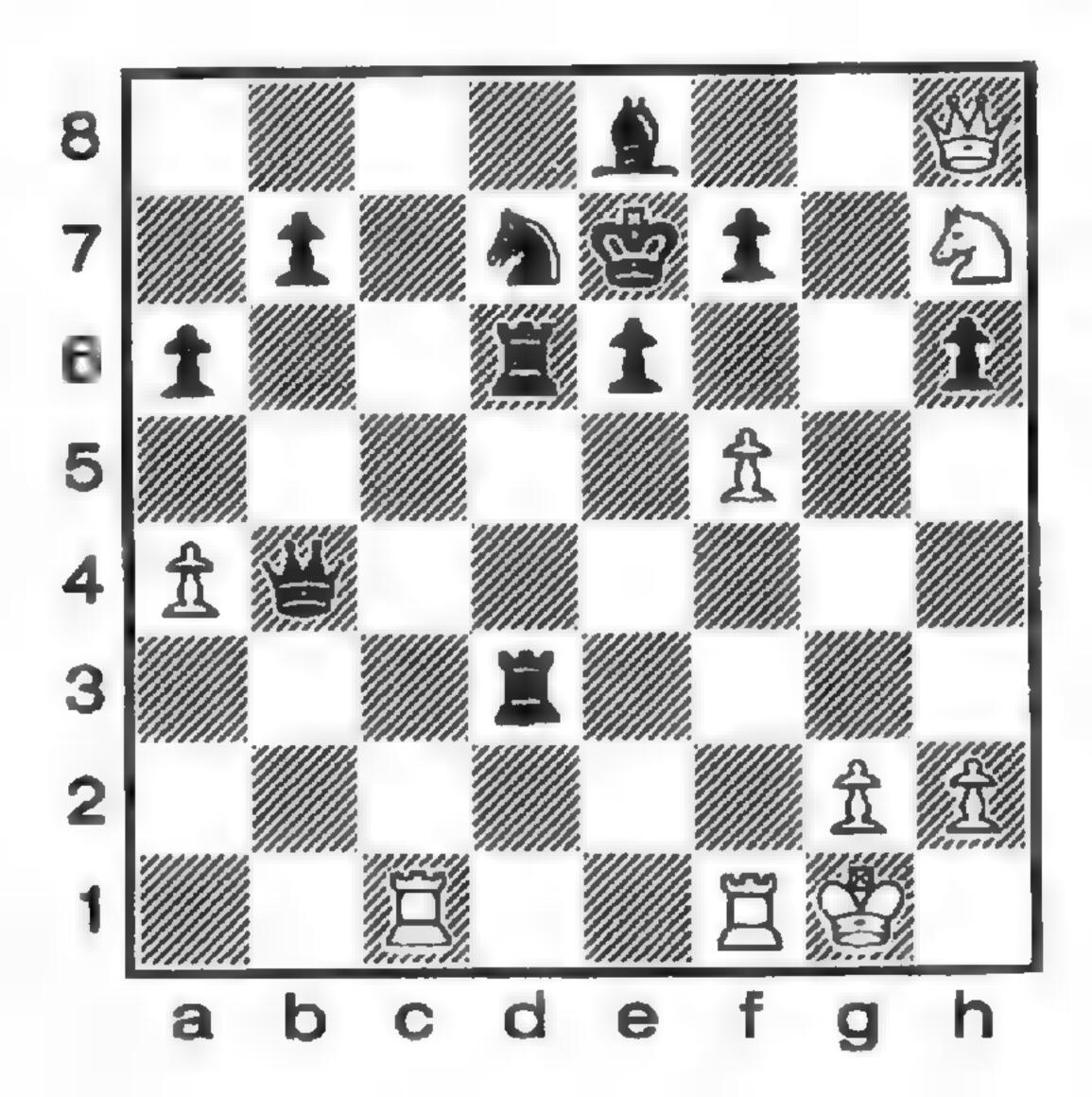
JUEGAN LAS BLANCAS

Clave: Entrada violenta.

Alekhine - Maroczy

Bled 1931

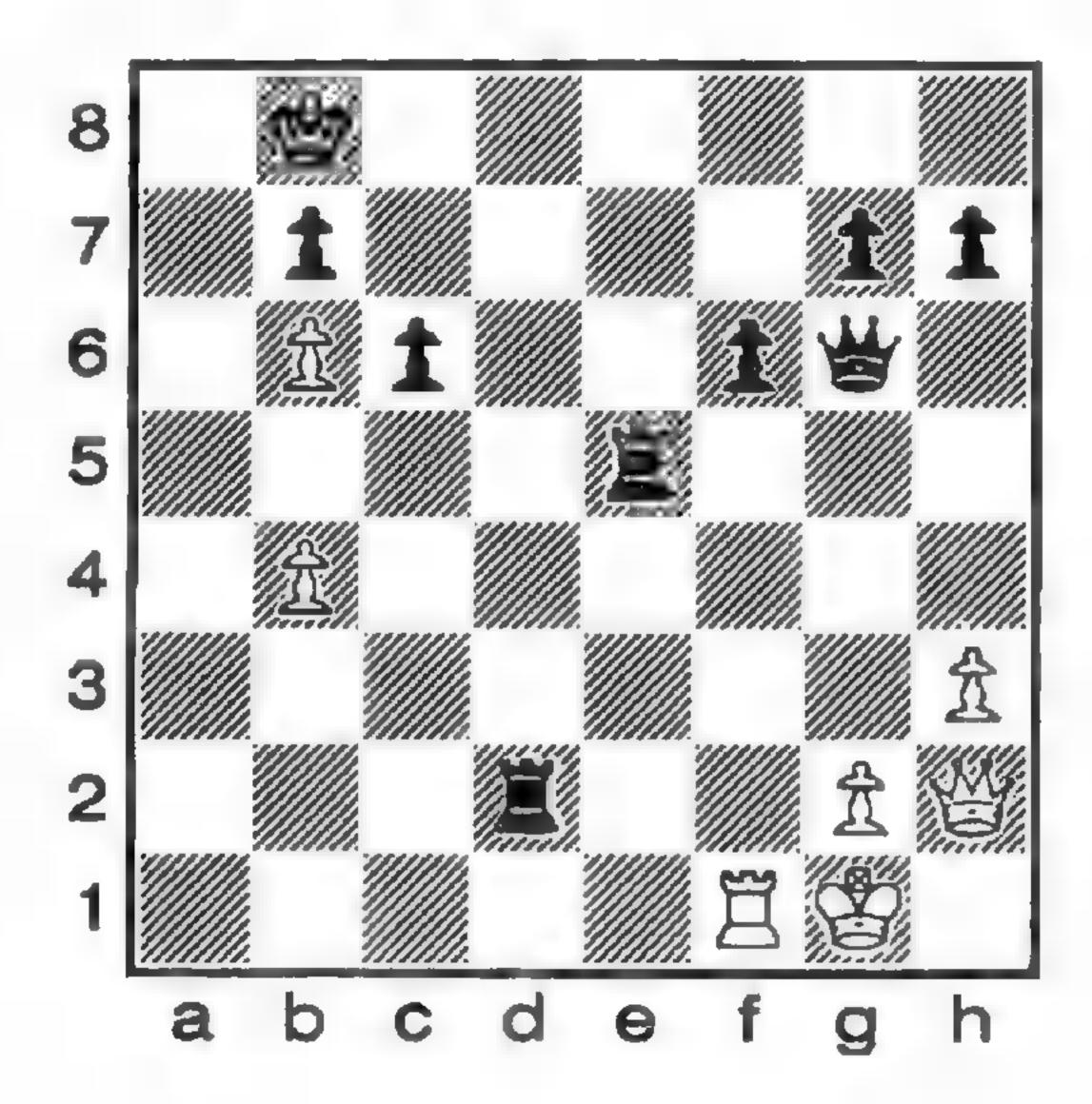




JUEGAN LAS BLANCAS

Clave: Chequeo concienzudo.

Alekhine - Reshevsky Kemeri 1937



JUEGAN LAS BLANCAS

Clave: Abrelatas.

Max Euwe (1901-1981)

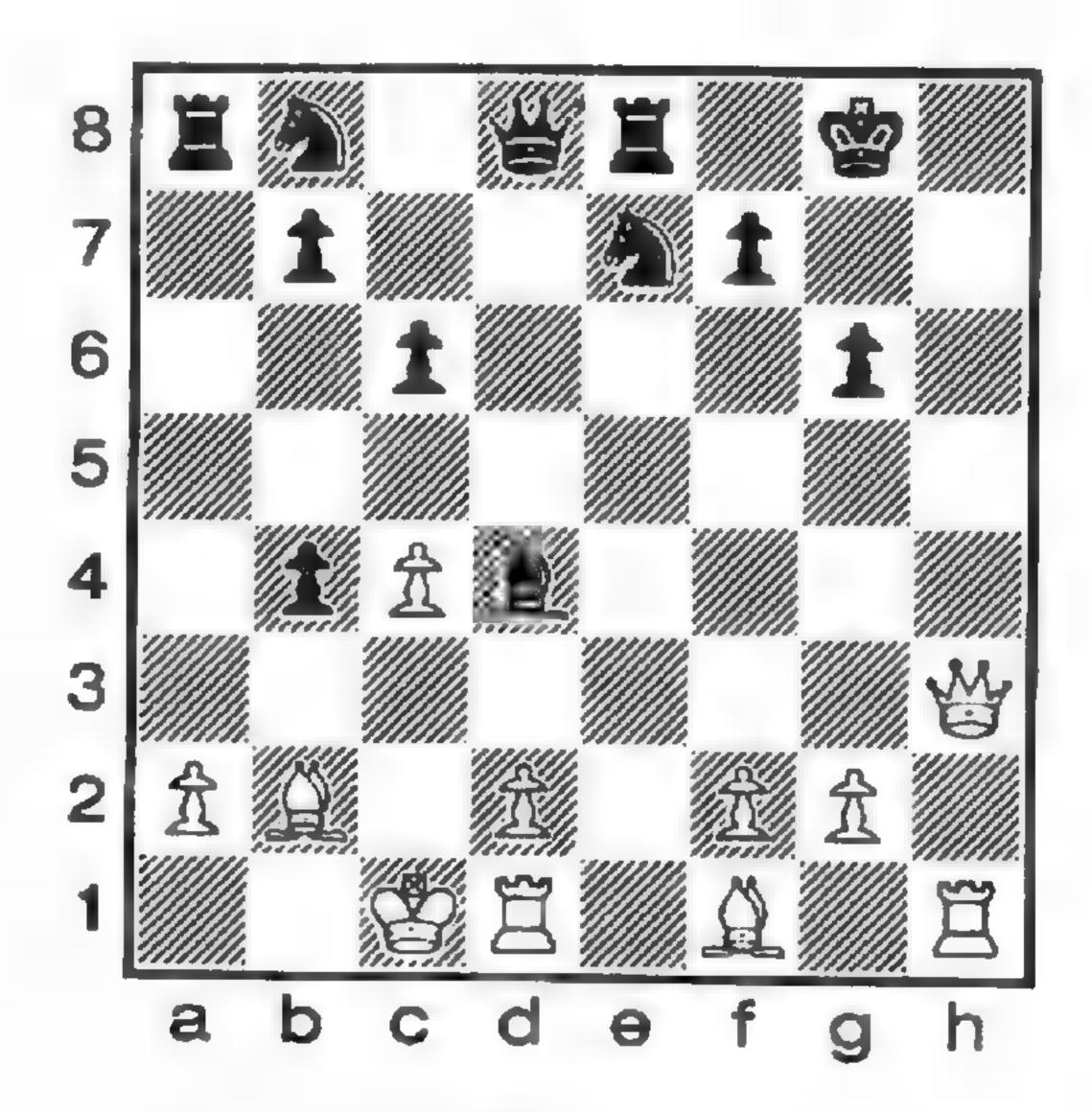
Campeón del mundo, 1935-37 Holanda

Nadie hubiera apostado por el doctor Euwe cuando, en 1935, se enfrentó con el entonces campeón mundial Alekhine. Pocos críticos le concedían tan siquiera una posibilidad en este encuentro contra el terrible ruso, a quien sin embargo arrebató el título por una sola partida. En 1937, en un nuevo enfrentamiento, Euwe fue derrotado y el galardón supremo volvió a manos de su adversario, pero durante muchos años seguiria siendo considerado como uno de los ajedrecistas más fuertes. Fue también el único campeón mundial que ha ejercido la presidencia de la Federación Internacional de Ajedrez (FIDE), de 1970 1978.

Verdadero hombre del Renacimiento por su variedad de intereses, el doctor Euwe debia repartir su tiempo entre multiples quehaceres: familia, trabajo, ajedrez, etc. Como todo lo demás, enfocaba el noble juego de manera metódica, dividiéndolo en aperturas, táctica, juego posicional y finales. Sus cuadernos de notas, donde coleccionaba y acumulaba posiciones para luego analizarlas y clasificarlas, constituyeron la base de los excelentes libros que había de publicar, todos ellos de sumo interés. Desde el punto de vista estilístico, sus cualidades se revelaban sobre todo en las posiciones animadas, con batallas de piezas por todo el tablero. La semejanza de su técnica con la de Fischer es manifiesta, destacándose en ella la preparación de las aperturas y el cálculo táctico. Será siempre recordado por su erudición ajedrecística, su caballerosidad y su espíritu deportivo.

Euwe - Loman Holanda 1923

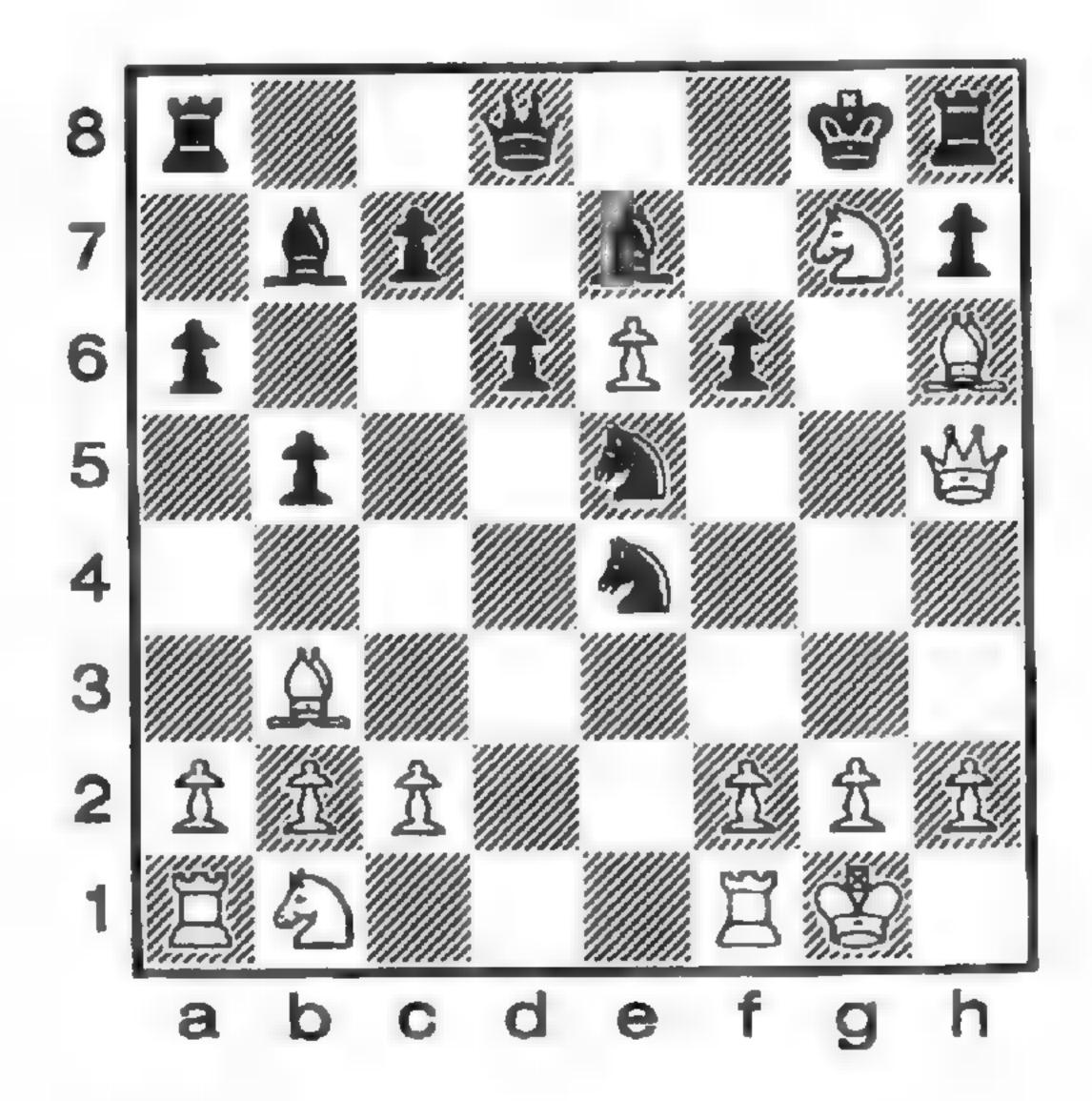




JUEGAN LAS BLANCAS

Clave: ¡Quitate de en medio!

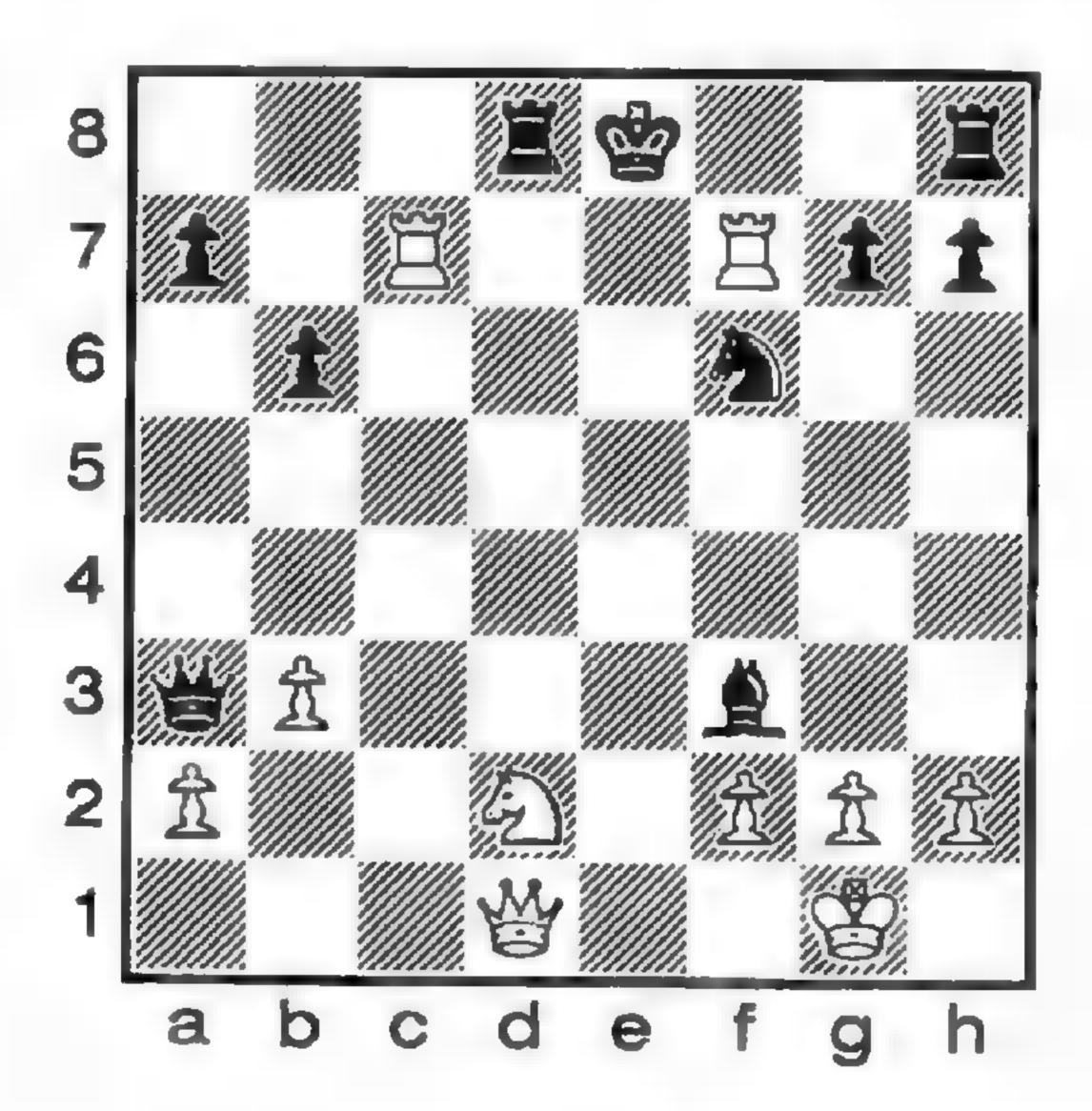
Euwe - Blek Amsterdam 1928



JUEGAN LAS BLANCAS

Clave: La señora sabe lo que hace.

Euwe - Speyer Holanda 1924



JUEGAN LAS BLANCAS

Clave: Para ella es el jaque.

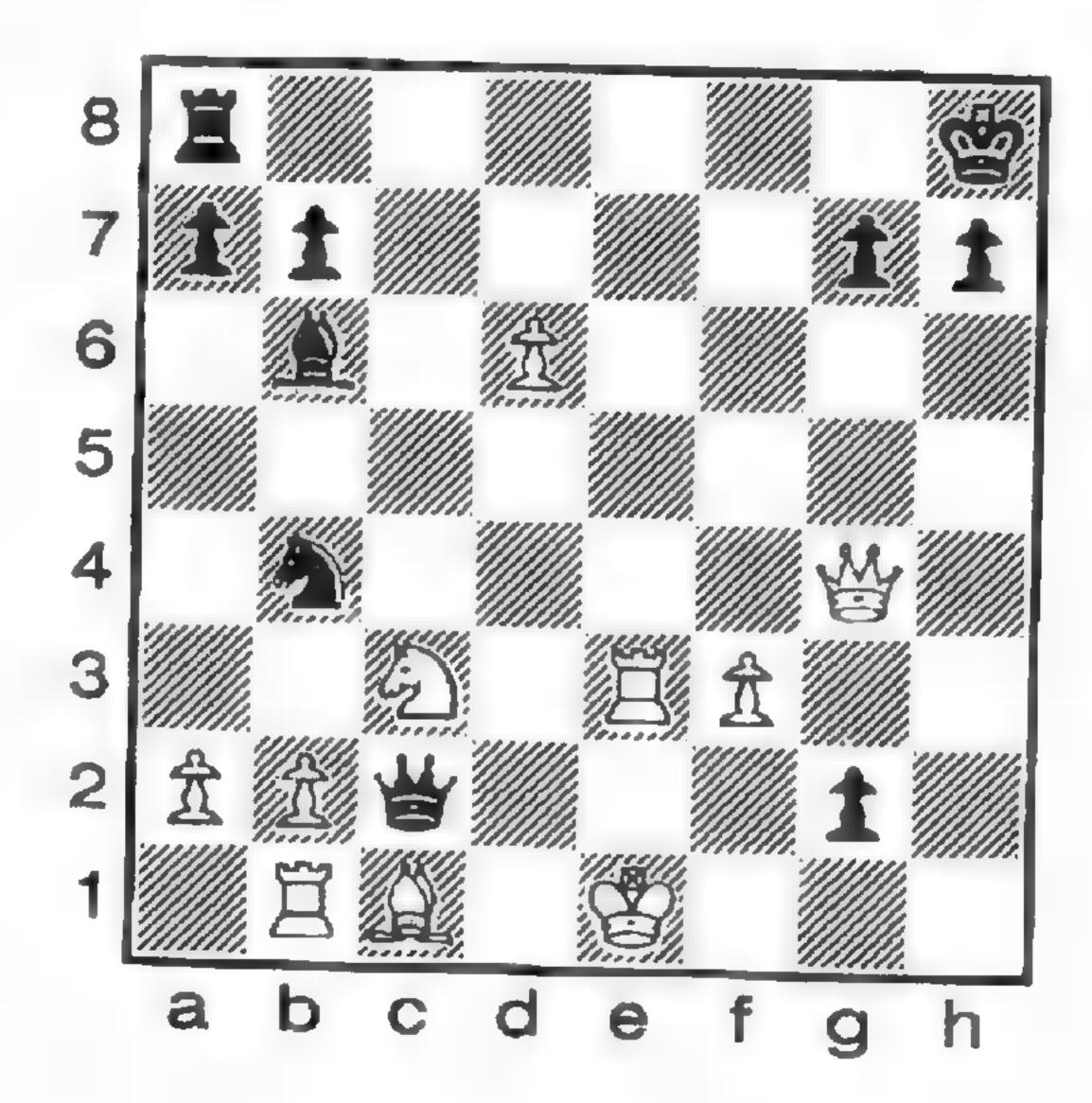
Szabó - Euwe Groninga 1946



JUEGAN LAS NEGRAS

Clave: Las apariencias engañan.

Oskam - Euwe Amsterdam 1920

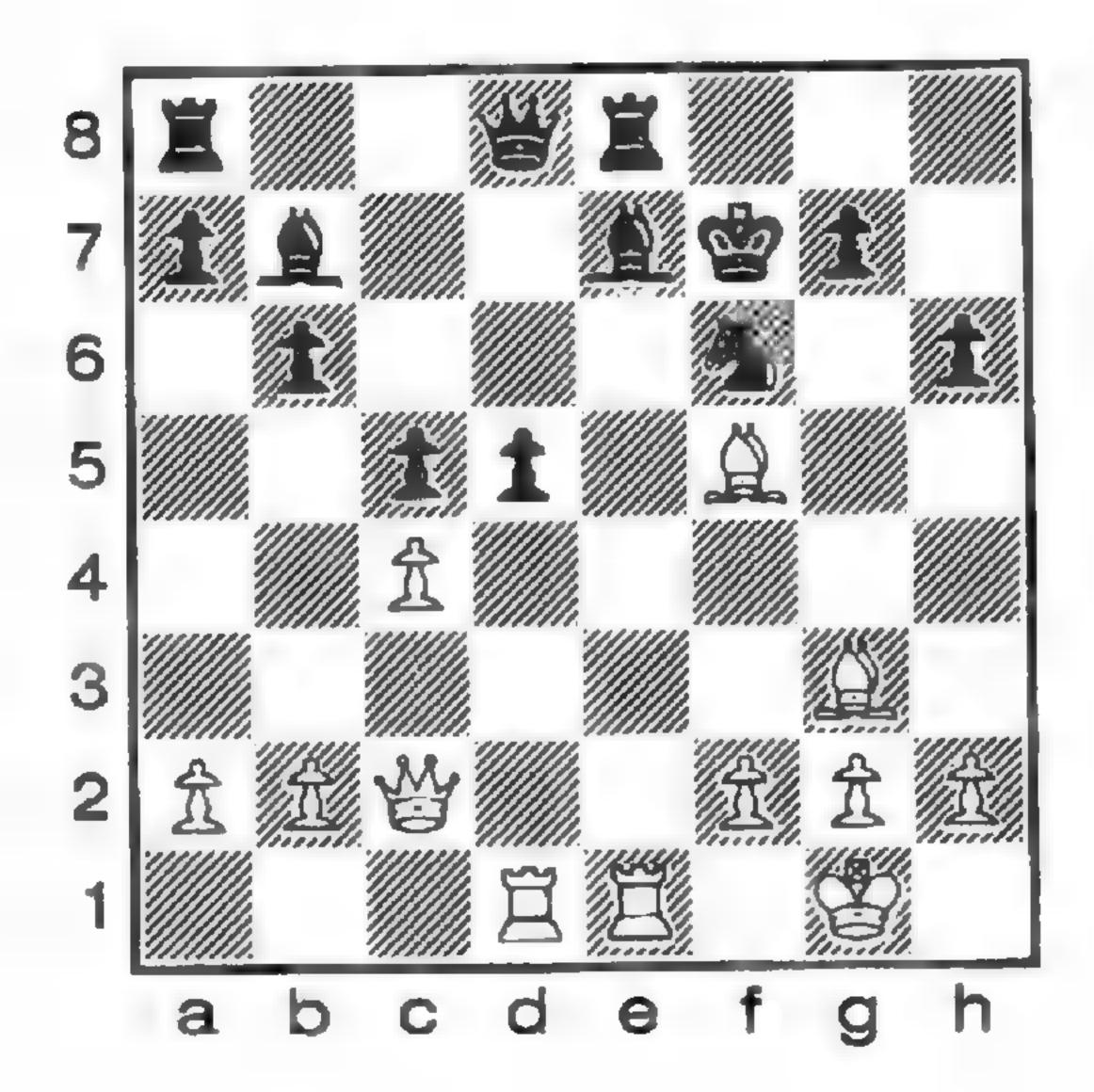


JUEGAN LAS NEGRAS

Clave: Los tres mosqueteros.

Euwe - Westerman

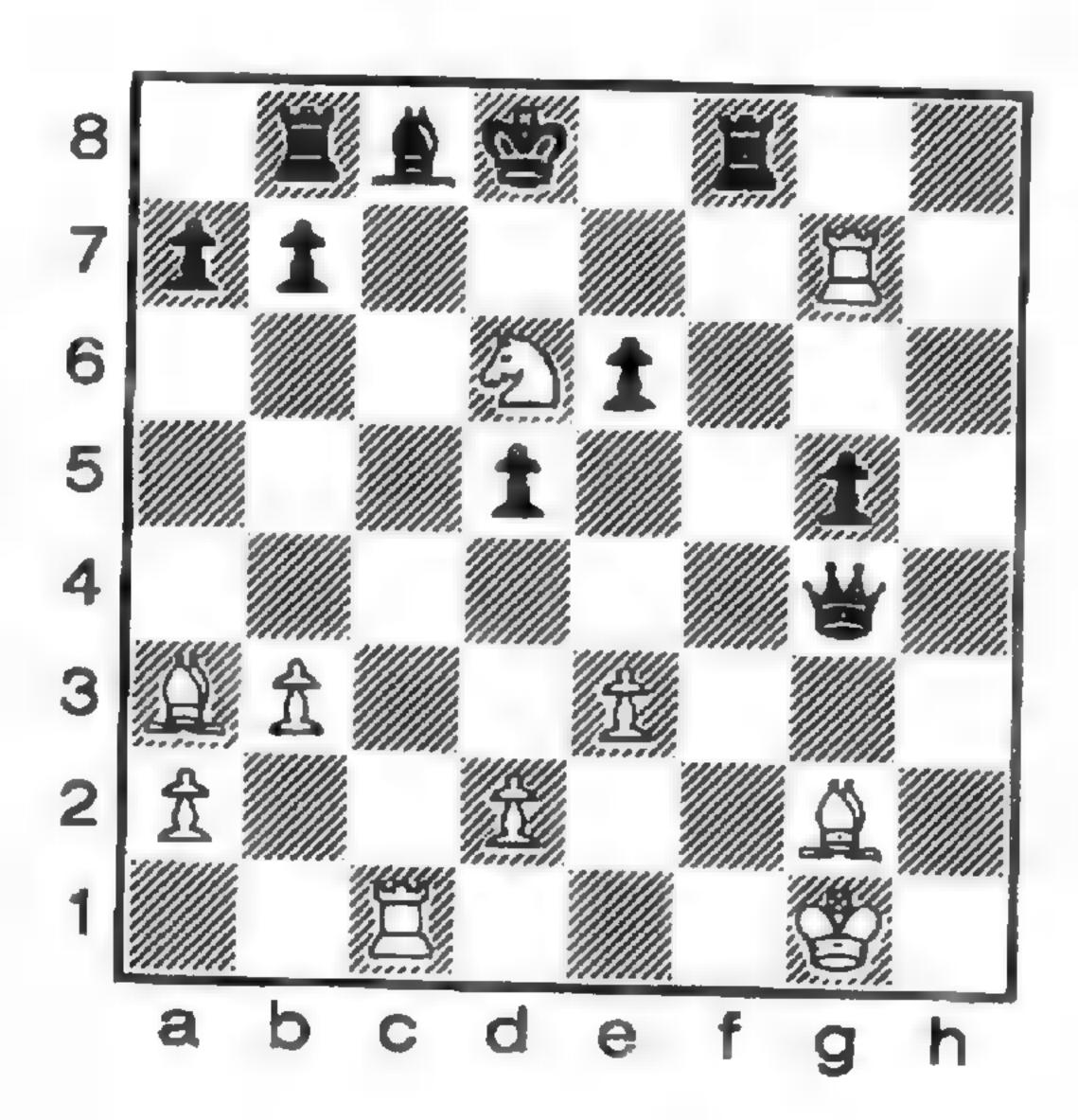
Amsterdam 1933



JUEGAN LAS BLANCAS

Clave: ¿Deja el alfil jugar a la dama?

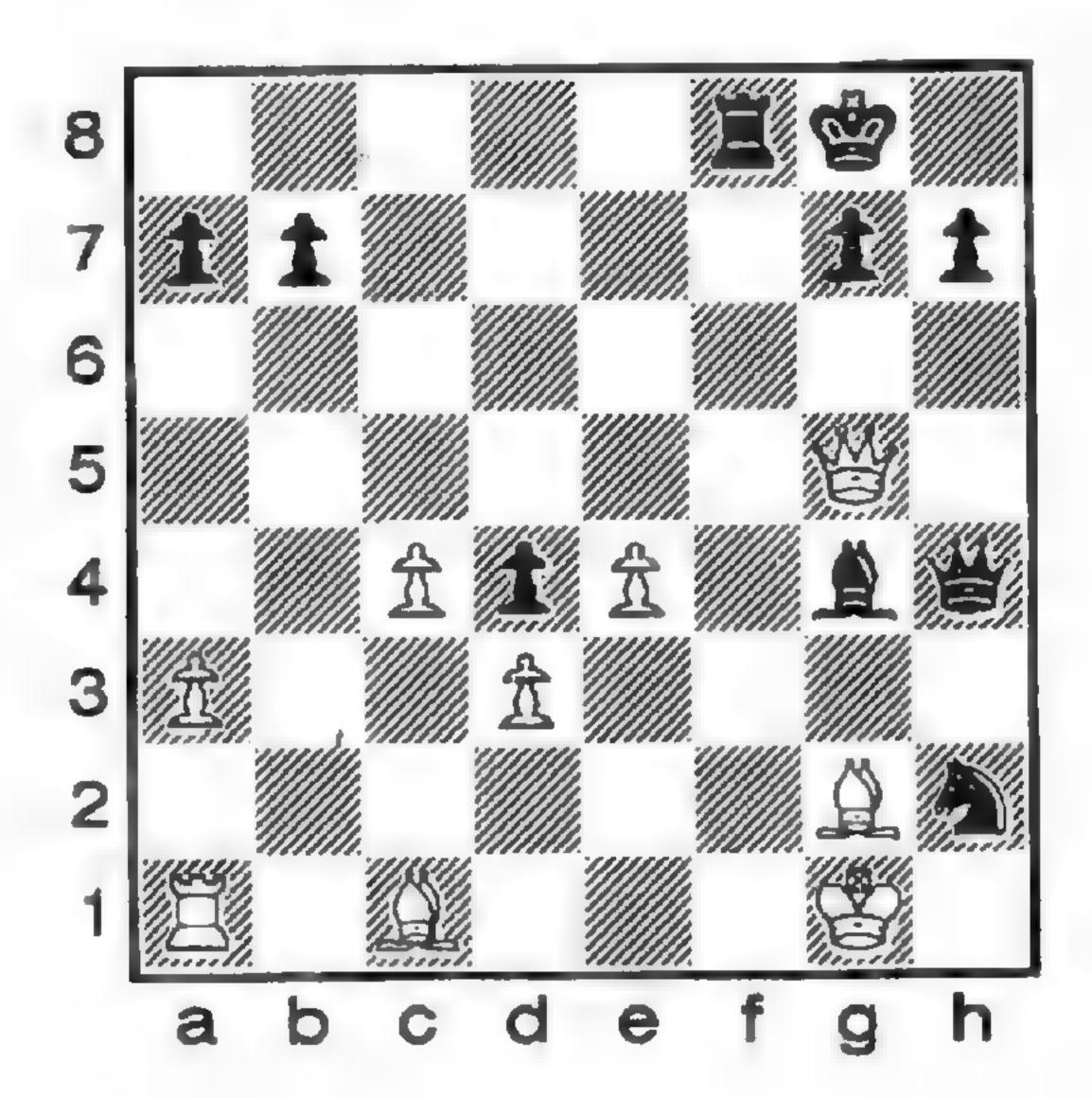
Euwe - Lohr Amsterdam 1923



JUEGAN LAS BLANCAS

Clave: ¡Apurar las copas!

Kleefstra - Euwe Amsterdam 1933

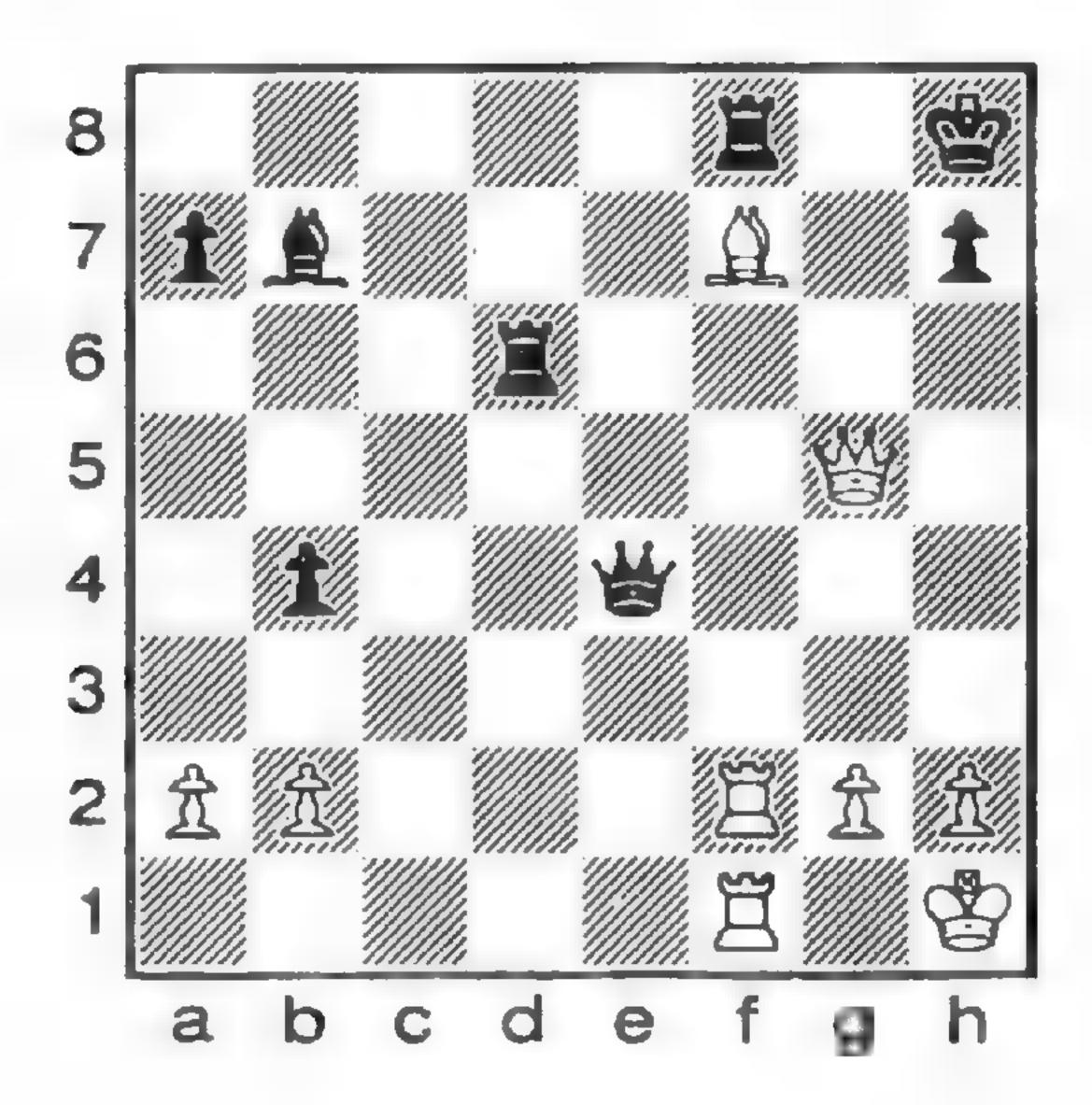


JUEGAN LAS NEGRAS

Clave: ¡Torreones abajo!

Euwe - Thomas Hastings 1934-35





JUEGAN LAS BLANCAS

Clave: Corta dos piezas.

Mikhail Botvinnik (1911-)

Campeon del mundo, 1948-57, 1958-60, 1961-63 Union Soviética

Mikhail Botvinnik quedó constituido campeón mundial al ganar en 1948 el gran torneo de La Haya-Moscu, acontecimiento destinado a restablecer el título que Alekhine habia conservado hasta su muerte. Para entonces, no obstante, a Botvinnik se le consideraba ya como el mejor jugador del mundo, por lo que su exito no sorprendió a nadie. Es el único campeón en la historia del ajedrez que ha recuperado dos veces su corona, arrebatándosela a Smyslov, en 1958, y a Tal, en 1961. Al perderla por tercera vez, se retiró del juego activo para dedicarse a la investigación electronico-ajedrecística, en espera de que algún día

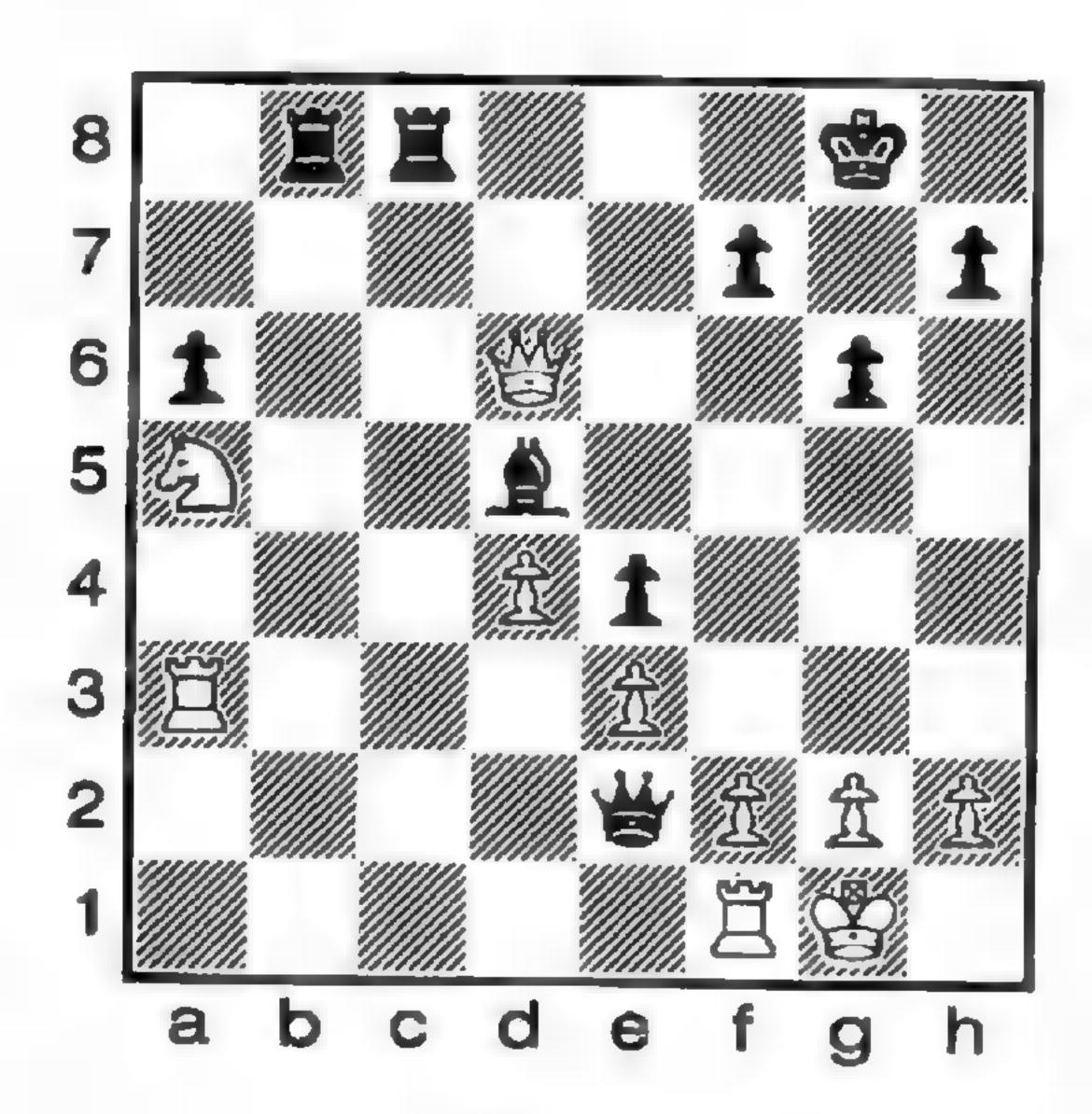
llegue a surgir un campeon del mundo programado...

Su estilo ajedrecistico altamente individualista se halla bien lejos de reflejar el colectivismo soviético, pese a lo cual se le ha tenido por el máximo exponente de la denominada «Escuela Soviética» de ajedrez. Cierto que su juego ha influido notablemente en el de su país natal. Profundo pensador a la manera de Steinitz, Botvinnik mostraba un talento incomparable en posiciones estratégicas de gran complejidad que requerían rupturas dinamicas. Su preparación de las aperturas era impresionante, con elaboración de sistemas enteramente nuevos cuyos efectos se dejaban sentir muy adentro en el medio juego. Esto, unido a su irreprochable técnica de los finales, define a un jugador que se encontraba en su elemento en todas las fases de la partida. En los últimos años se ha destacado también como pedagogo, uno de cuyos discípulos más famosos es Garri Kasparov.

Goglidze - Botvinnik

Moscú 1935





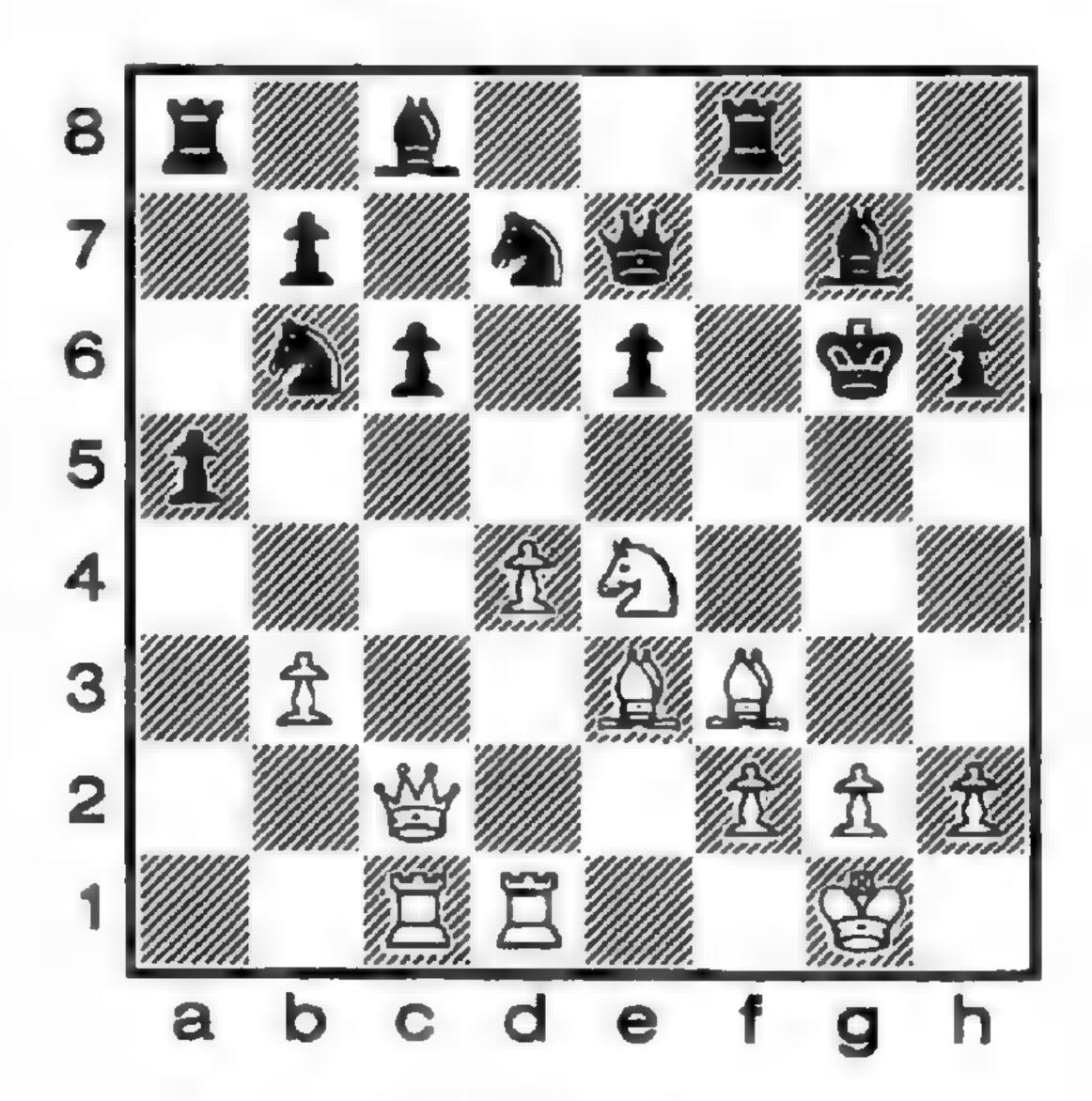
JUEGAN LAS NEGRAS

Clave: Postre de torres.

Botvinnik - Yudovich

Moscú 1933



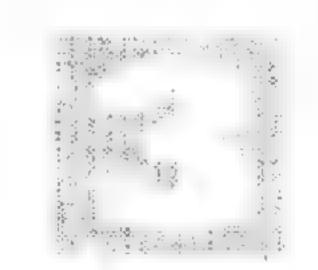


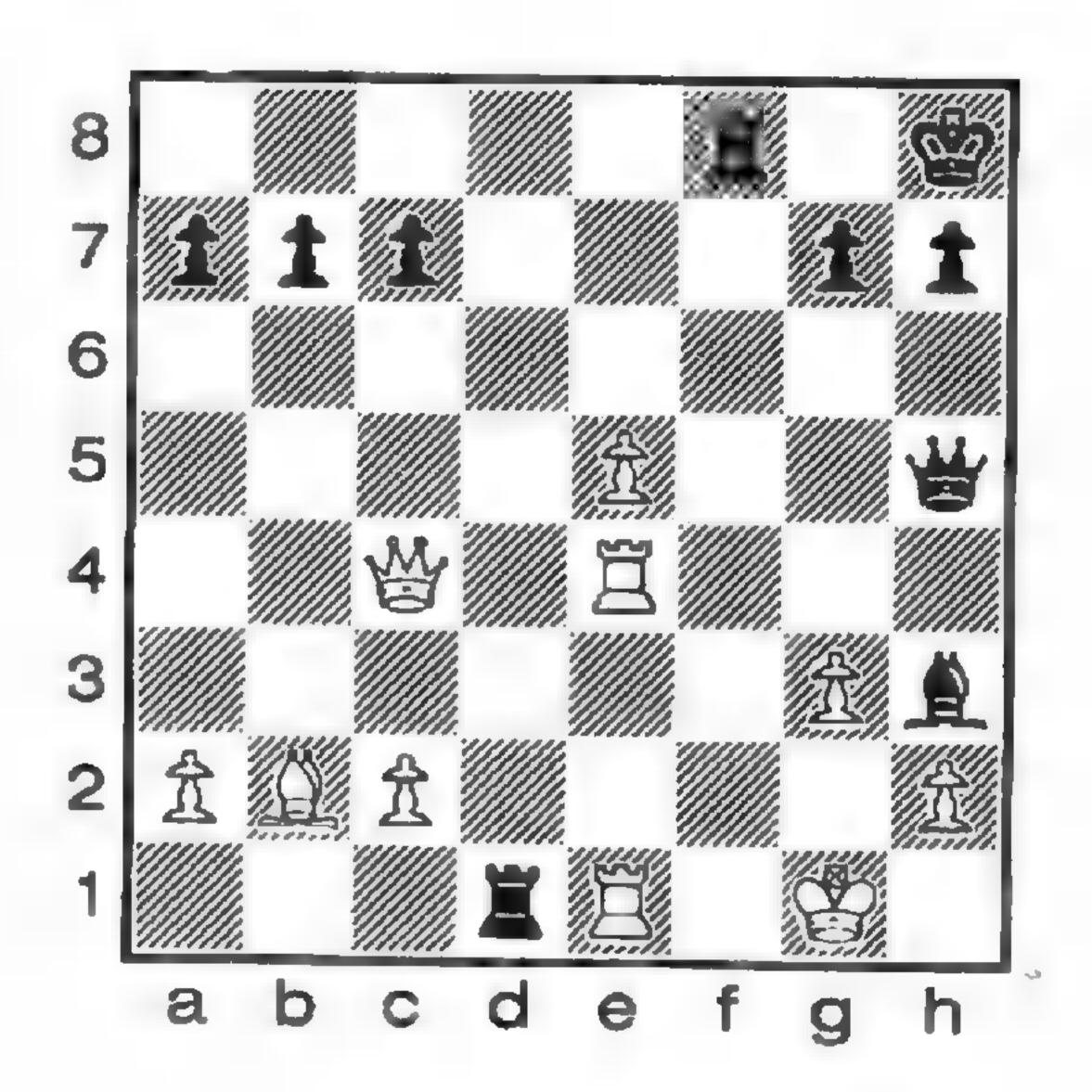
JUEGAN LAS BLANCAS

Clave: ¡Sujeta bien las riendas!

Rabinovich - Botvinnik

Leningrado 1926

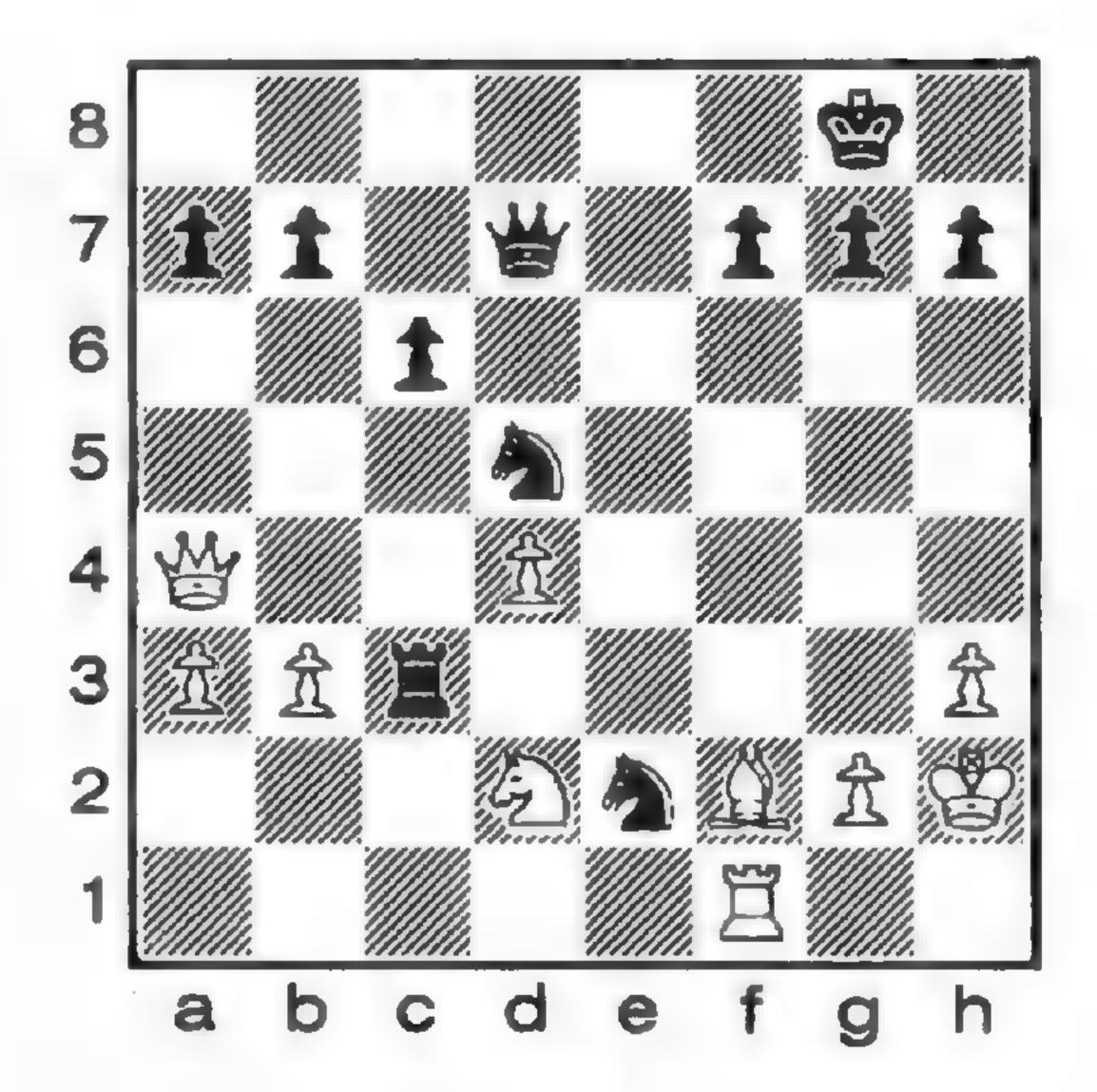




JUEGAN LAS NEGRAS

Clave: Desde la retaguardia.

Bondarevski - Botvinnik Moscú 1941



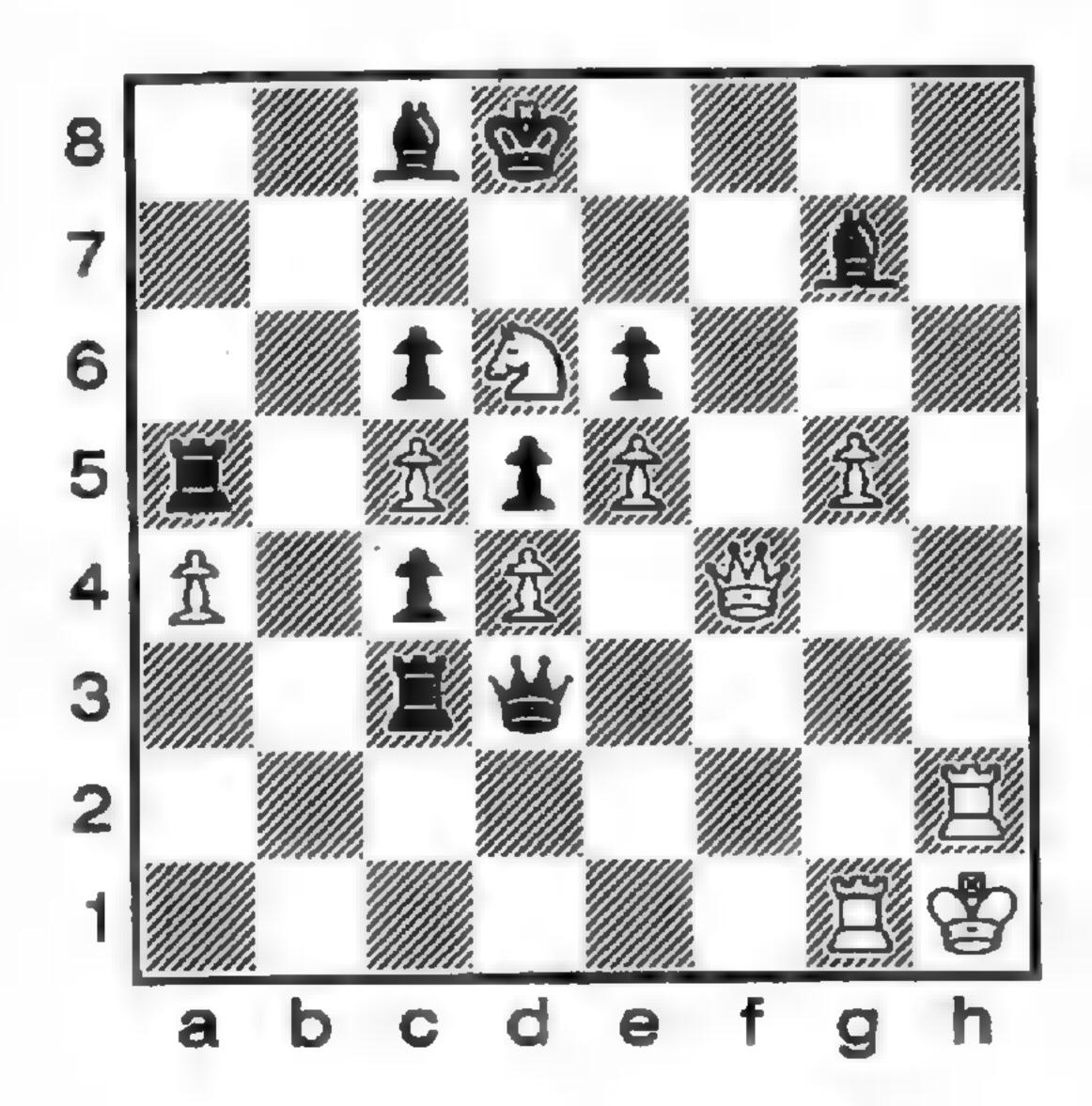
JUEGAN LAS NEGRAS

Clave: ¡Compro peones!

Botvinnik - Goglidze

Moscu 1931





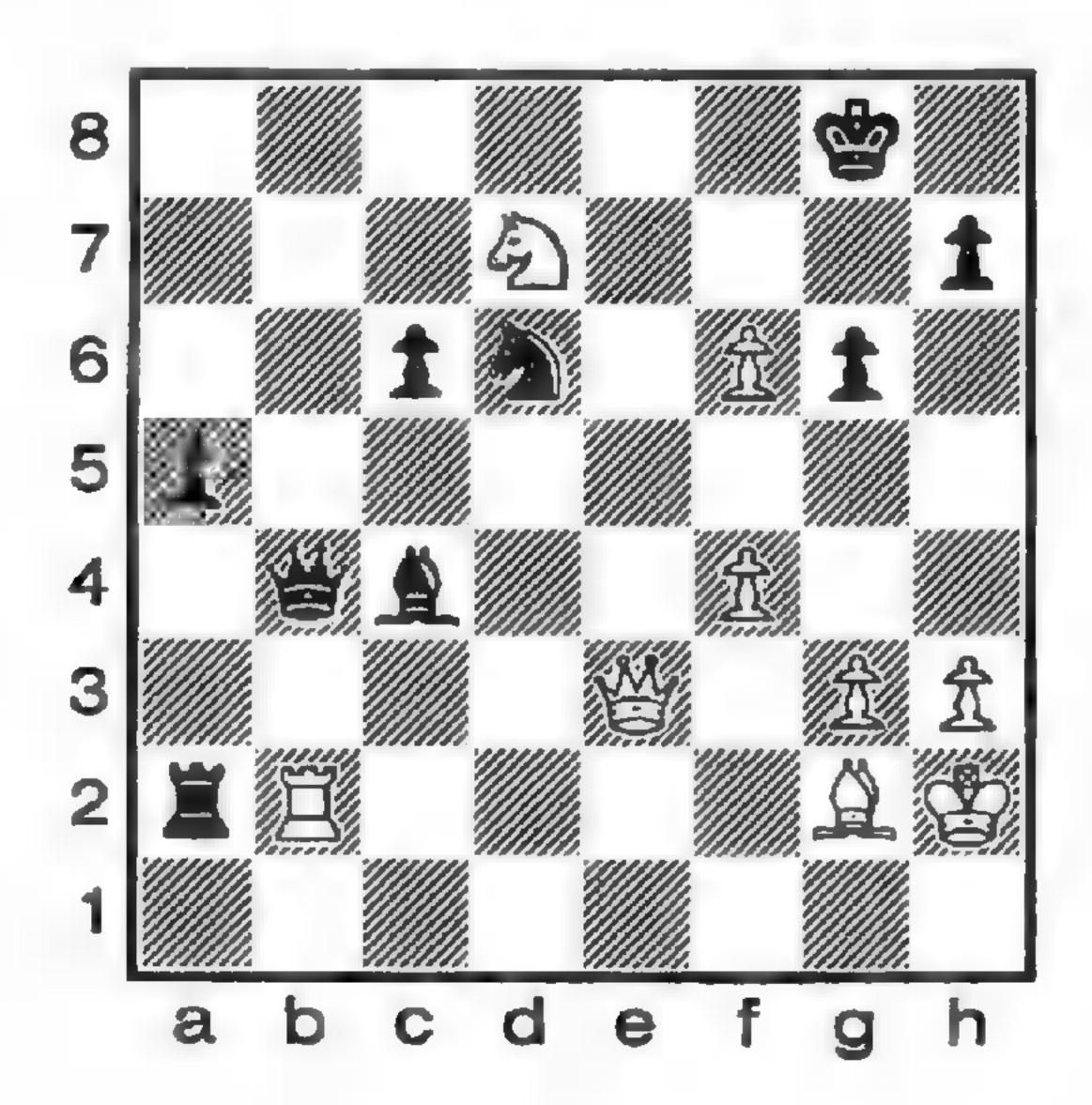
JUEGAN LAS BLANCAS

Clave: Un solo centinela para una torre.

Botvinnik - Bondarevski

Moscú 1945





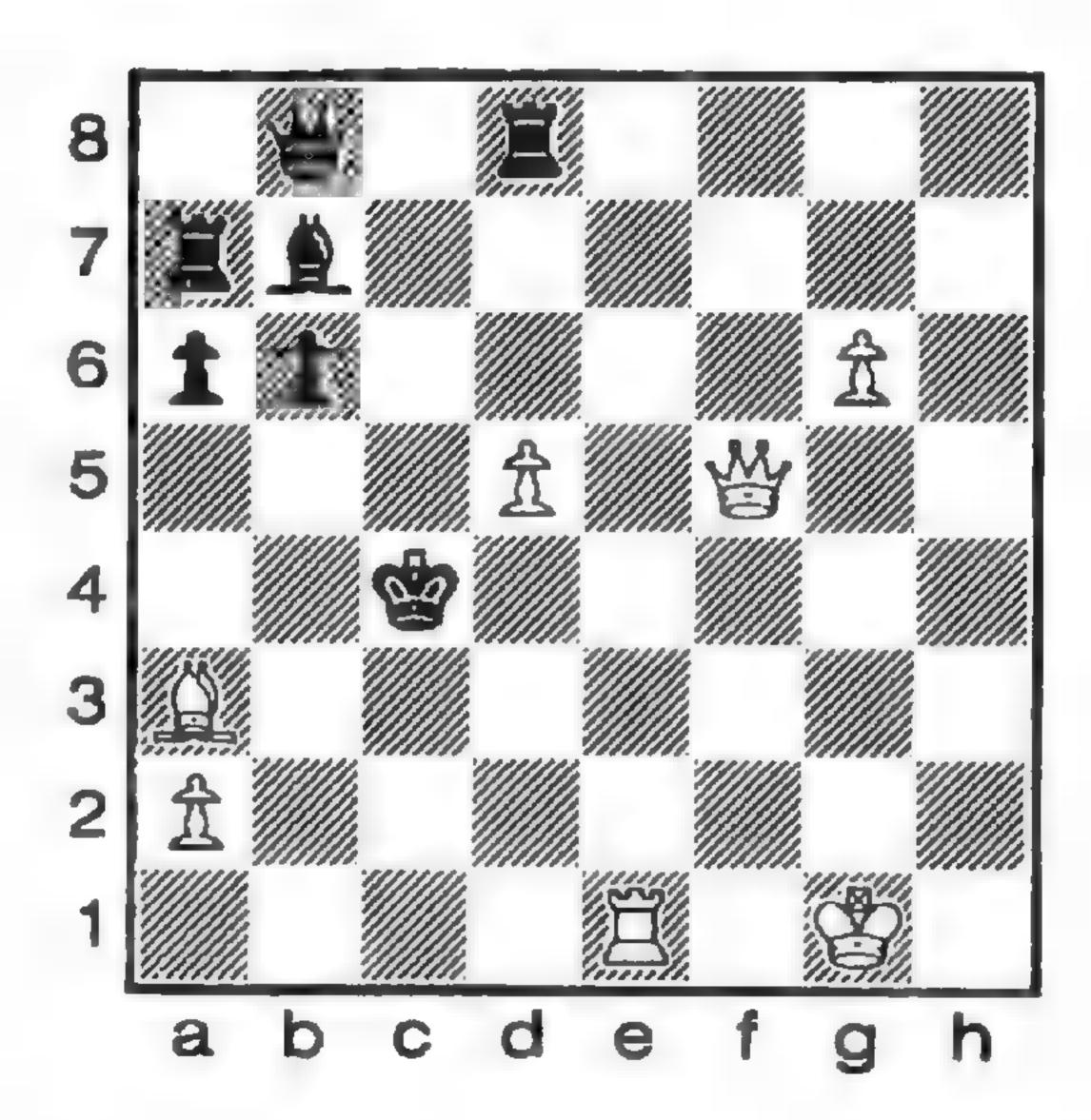
JUEGAN LAS BLANCAS

Clave: Visteme despacio, que voy de prisa.

Botvinnik - Yodovich

Moscu 1935



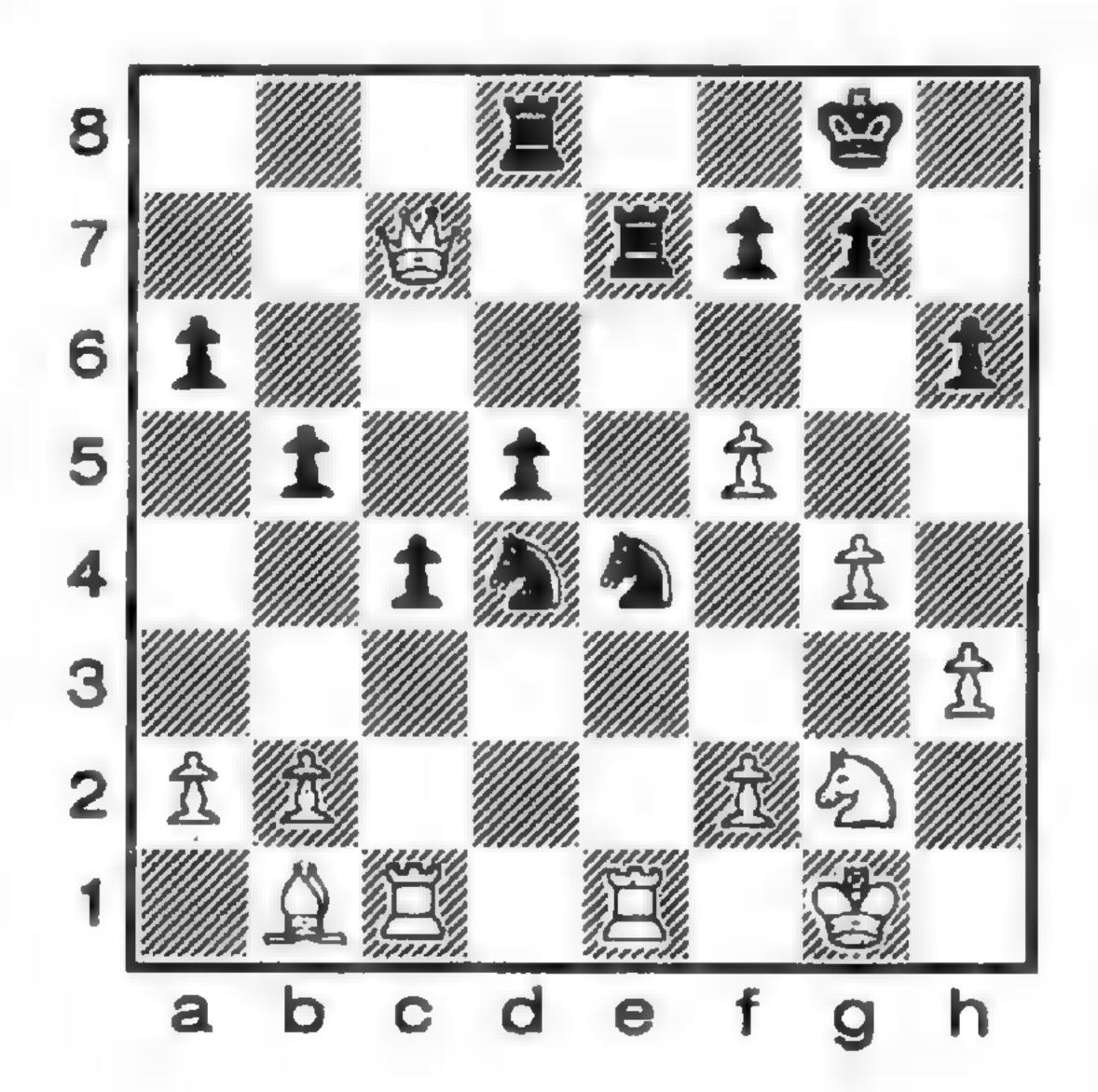


JUEGAN LAS BLANCAS

Clave: Tres golpes y se acabó.

Dubinin - Botvinnik

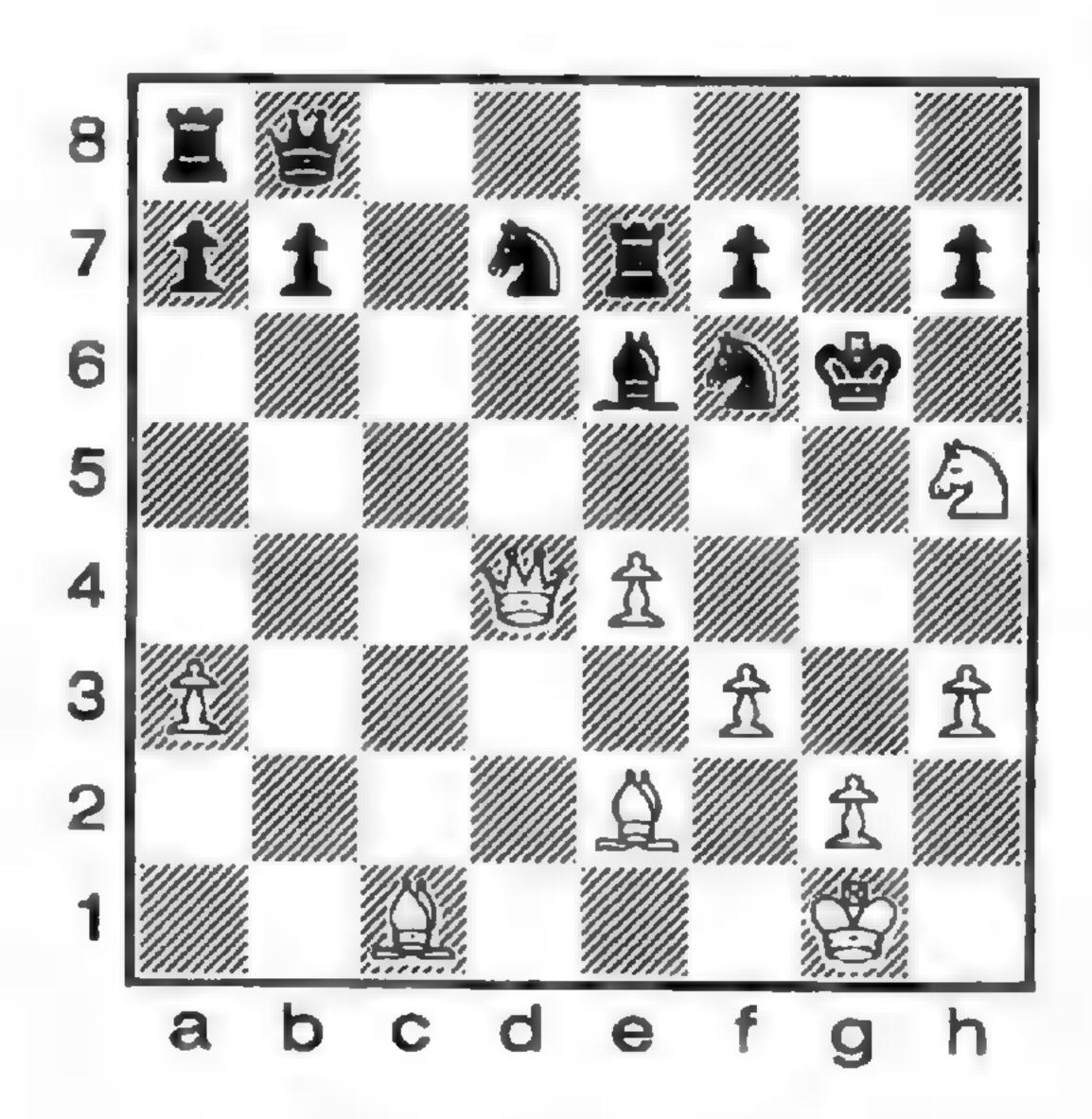
Moscu 1958



JUEGAN LAS NEGRAS

Clave: Batallon de caballeria.

Botvinnik - Keres La Haya 1948



JUEGAN LAS BLANCAS

Clave: Lisa y llanamente.

Vassily Smyslov (1921-)

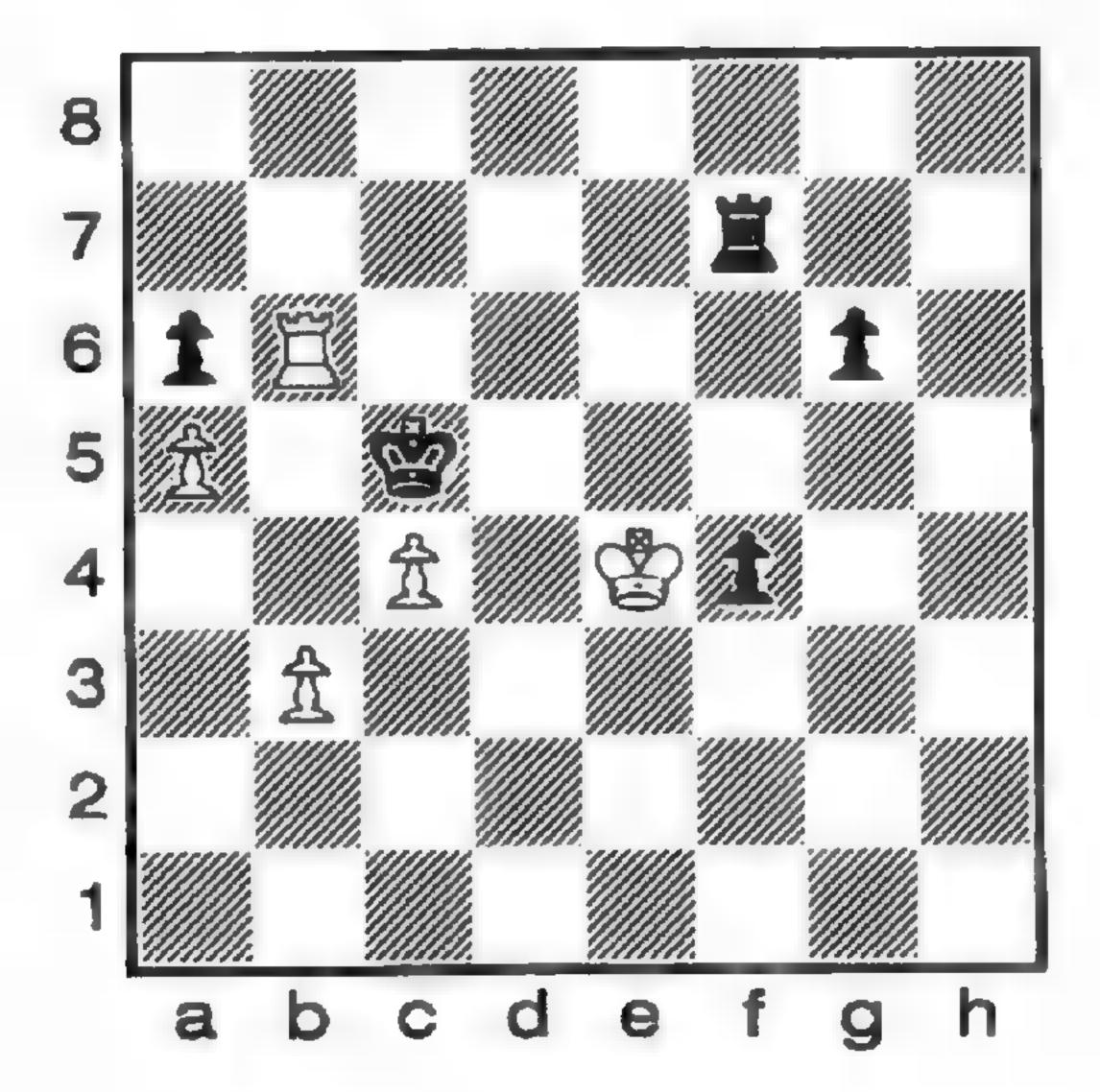
Campeon del mundo, 1957-58 Unión Soviética

El séptimo campeón mundial de ajedrez, Vassily Smyslov, aprendió el juego en la biblioteca de su padre a la edad de seis años. Hizo rápidos progresos hasta llegar a ser reconocido, allá por los años cuarenta, como el segundo mejor jugador soviético después de Botvinnik. Sostuvo con este último tres encuentros de la final para el campeonato del mundo, haciendo tablas en 1954, ganando en 1957 y perdiendo en 1958. Tras las 69 partidas de estos encuentros con el gran Botvinnik, el resultado global daba a Smyslov un punto de ventaja. ¡Todavía en 1983 seguía participando en el ciclo de competiciones para el campeonato mundial! (¿Qué hubiera dicho Lasker?)

Armonia es la palabra clave que situa a Smyslov entre los miembros del Club Capablanca. Maestro consumado de todas las fases de la partida, Smyslov es uno de los auténticamente grandes innovadores de la apertura en la historia del ajedrez, habilisimo e implacablemente lógico en el medio juego, y un artista como ningún otro ajedrecista en el arte de los finales. Las complicaciones que le habían agradado en sus años jóvenes fueron cediendo el paso a un estilo más sobrio, controlado y técnico a medida que se movilizaba para arrebatar el título mundial de manos de Botvinnik. Poco podía dejarse al azar si sus extraordinarios dones habían de cristalizar en semejante empresa. De ahí podían haber salido partidas áridas y poco interesantes, pero los expertos están de acuerdo en considerarlas como altamente ejemplares e instructivas.

Smyslov - Botvinnik

Moscú 1958

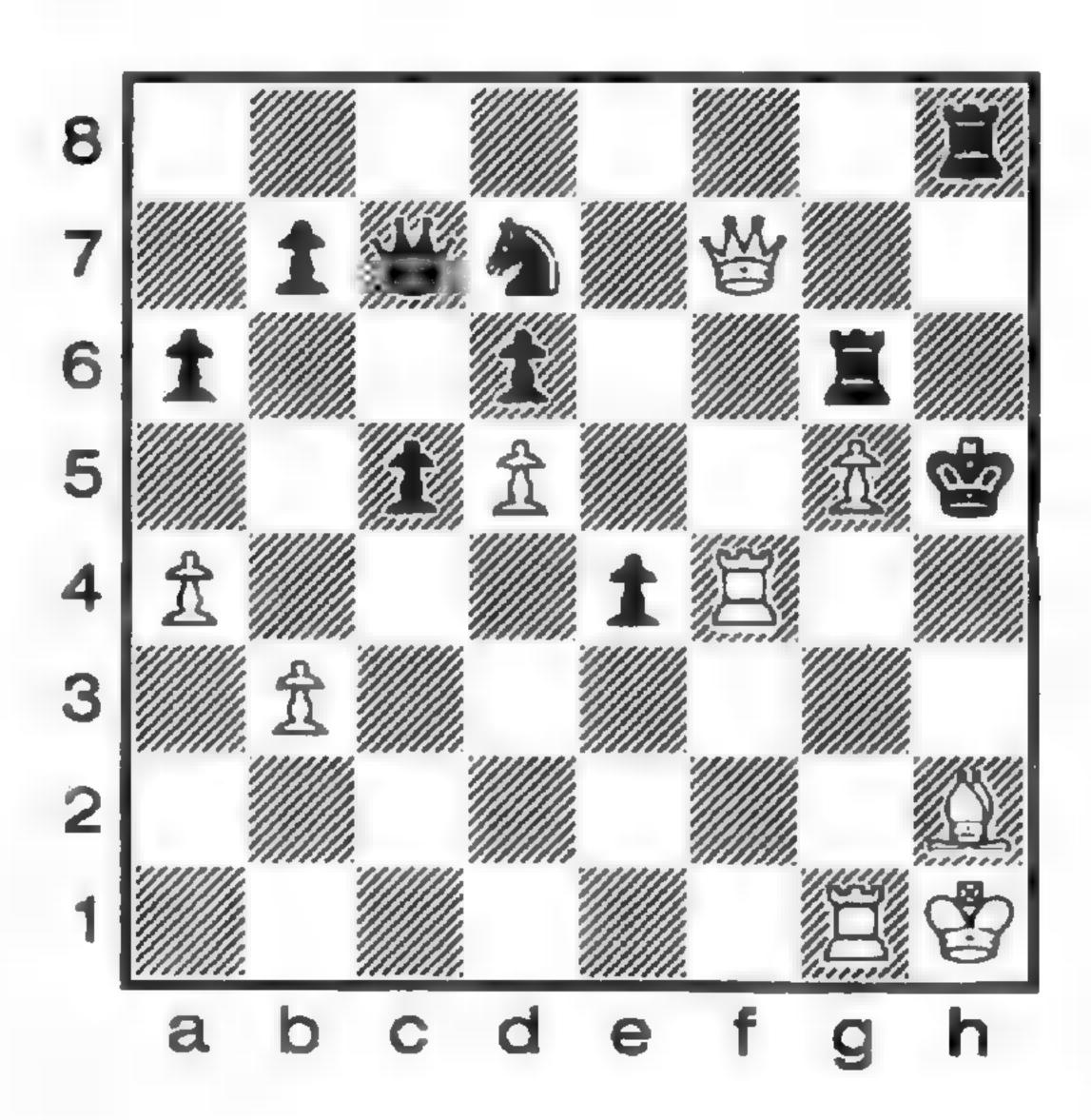


JUEGAN LAS BLANCAS

Clave: En la boca del lobo.

Smyslov - Filip Viena 1957

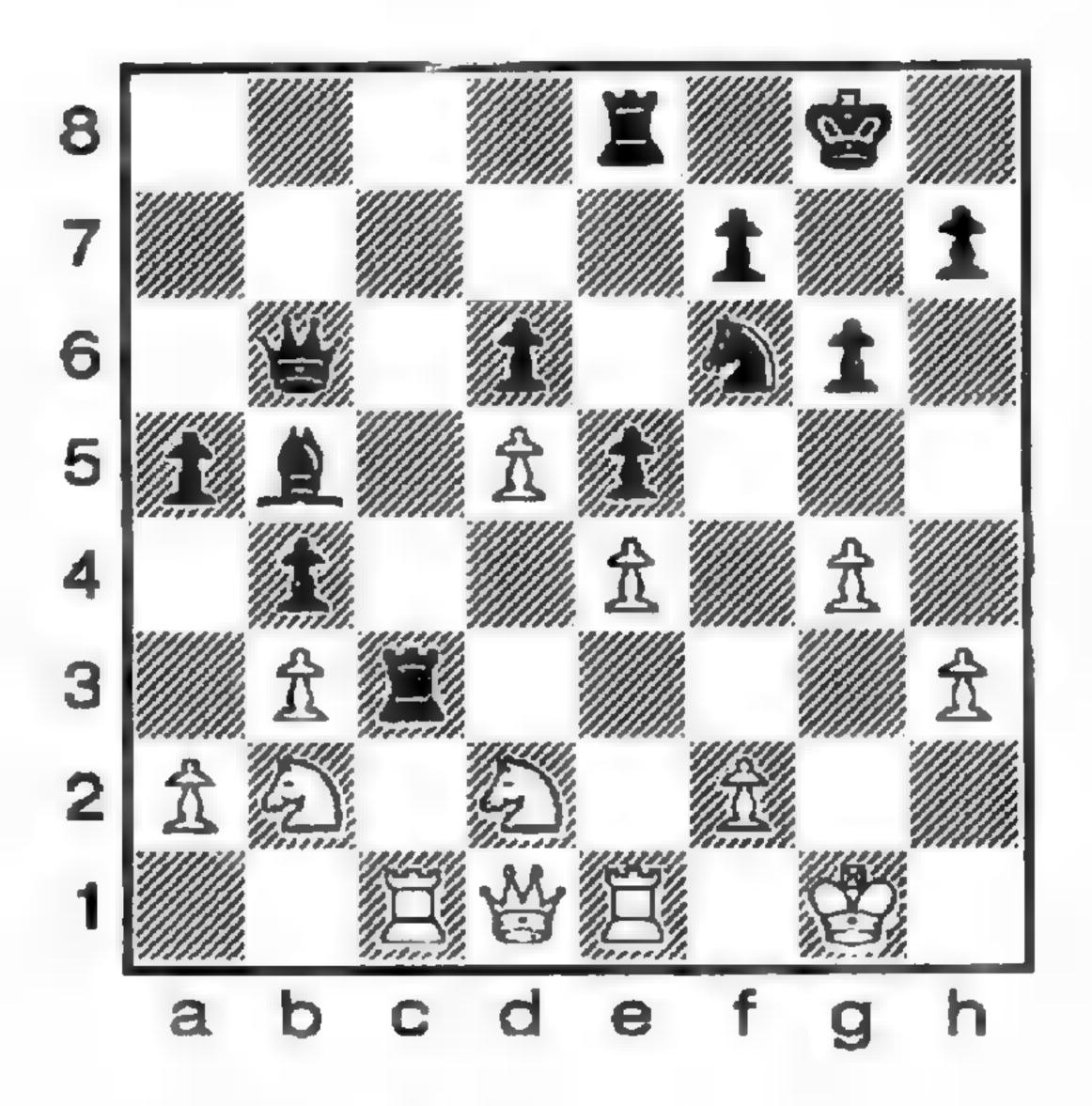




JUEGAN LAS BLANCAS

Clave: Seguridad ante todo.

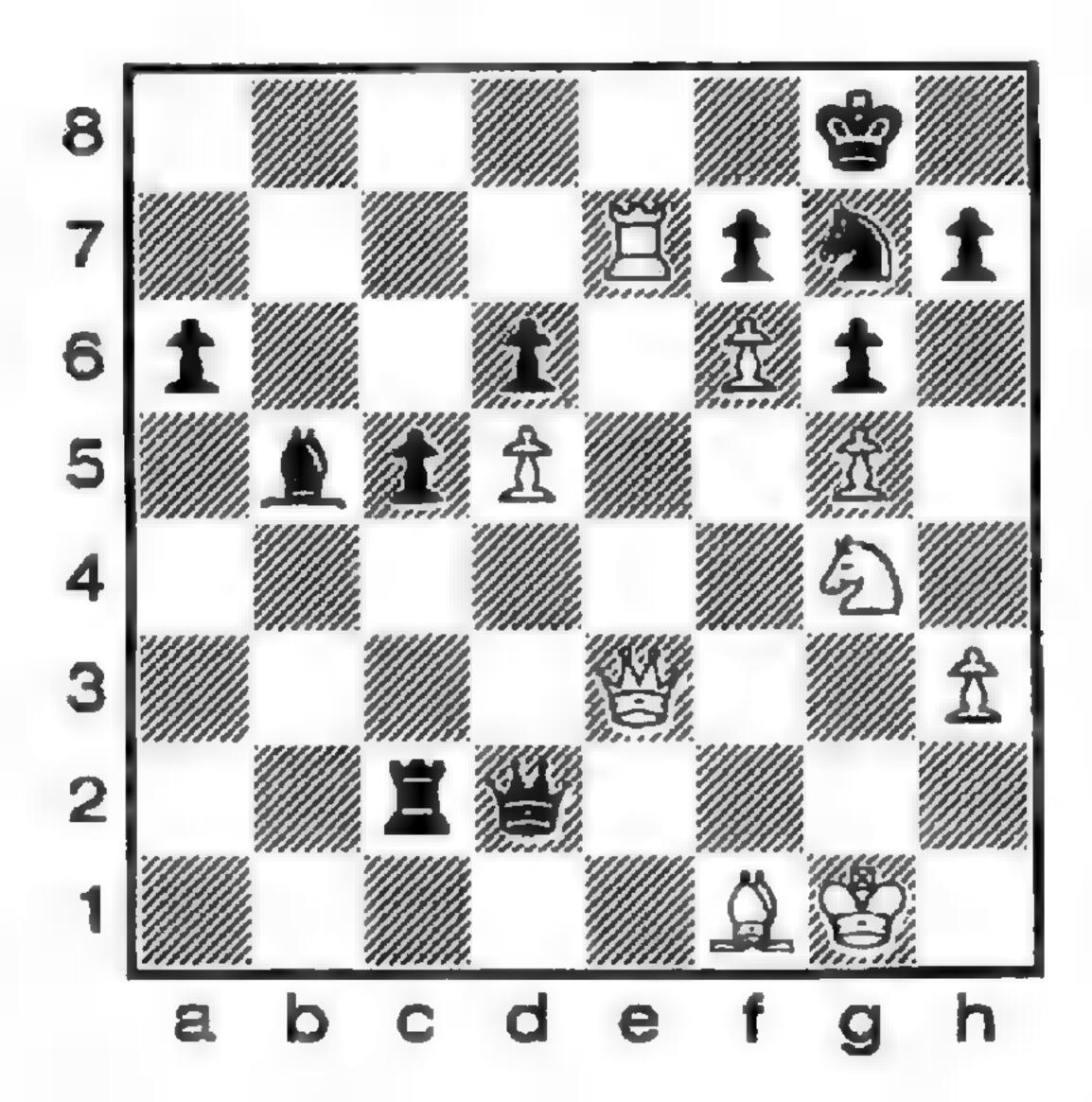
Fuderer - Smyslov Zagreb 1955



JUEGAN LAS NEGRAS

Clave: En el valle de la muerte.

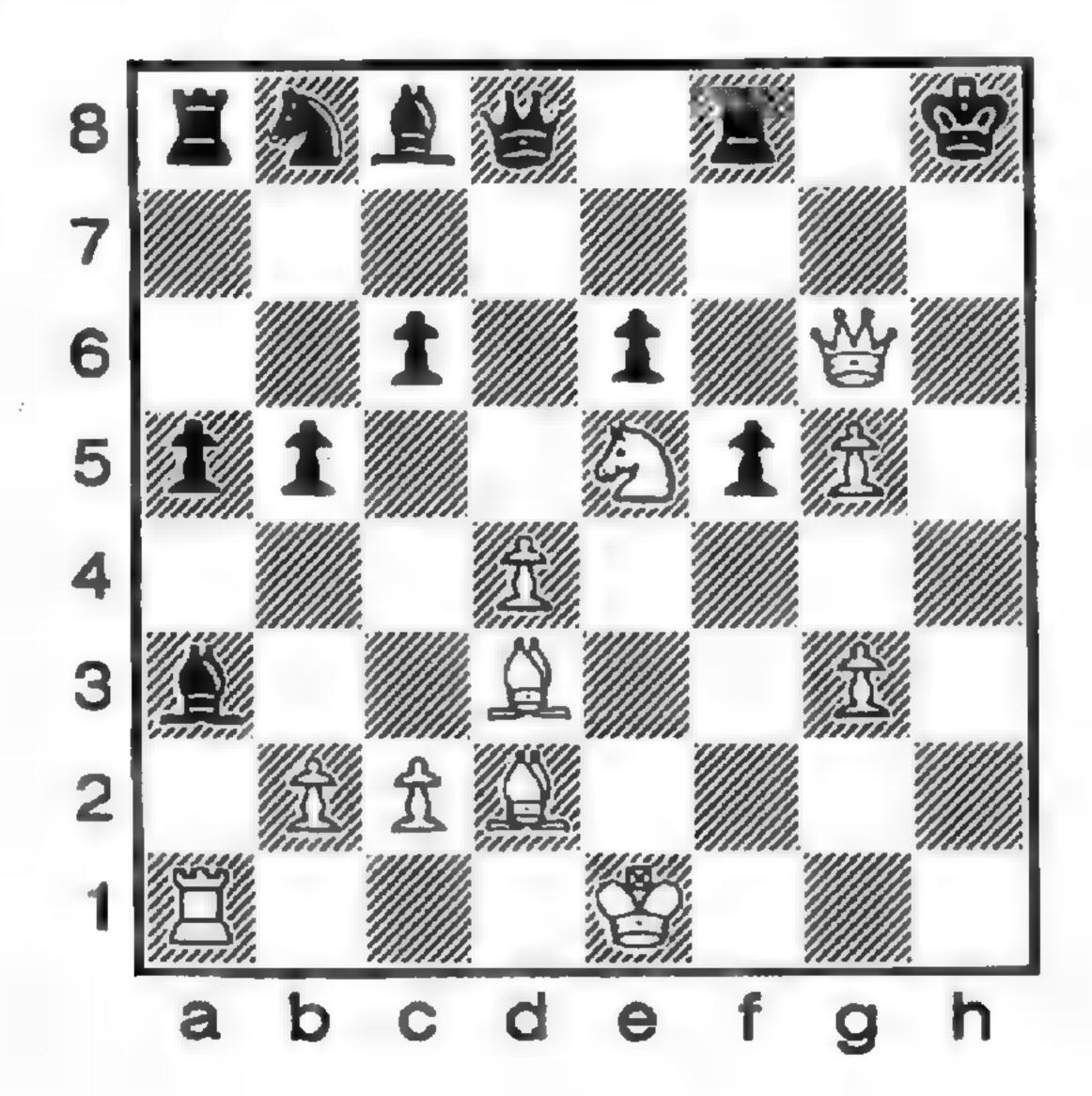




JUEGAN LAS BLANCAS

Clave: Valeroso jinete.

Smyslov - Gereben Moscu 1949

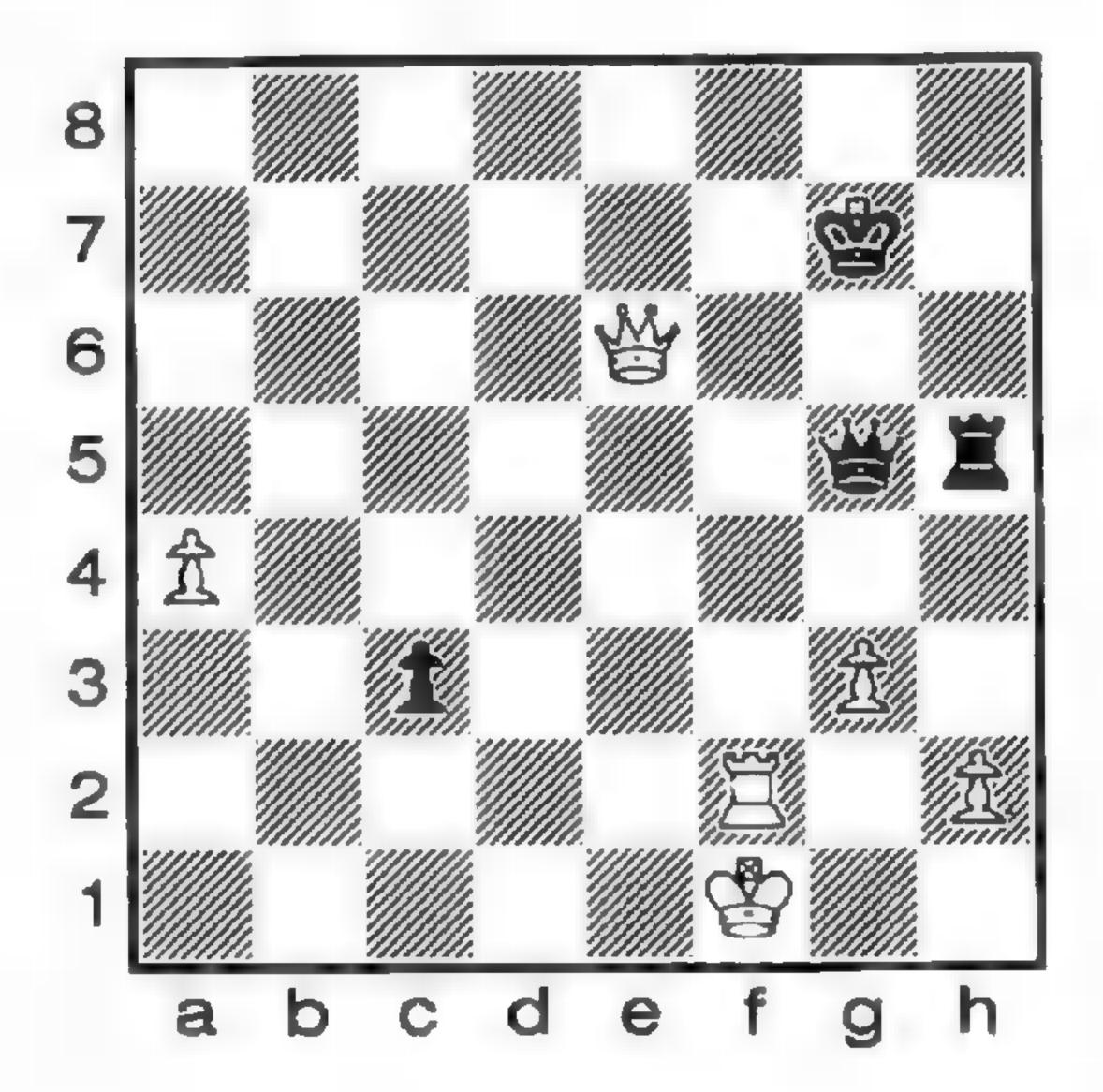


JUEGAN LAS BLANCAS

Clave: ¡Un paso adelante!

Smyslov - Hübner

Velden 1983



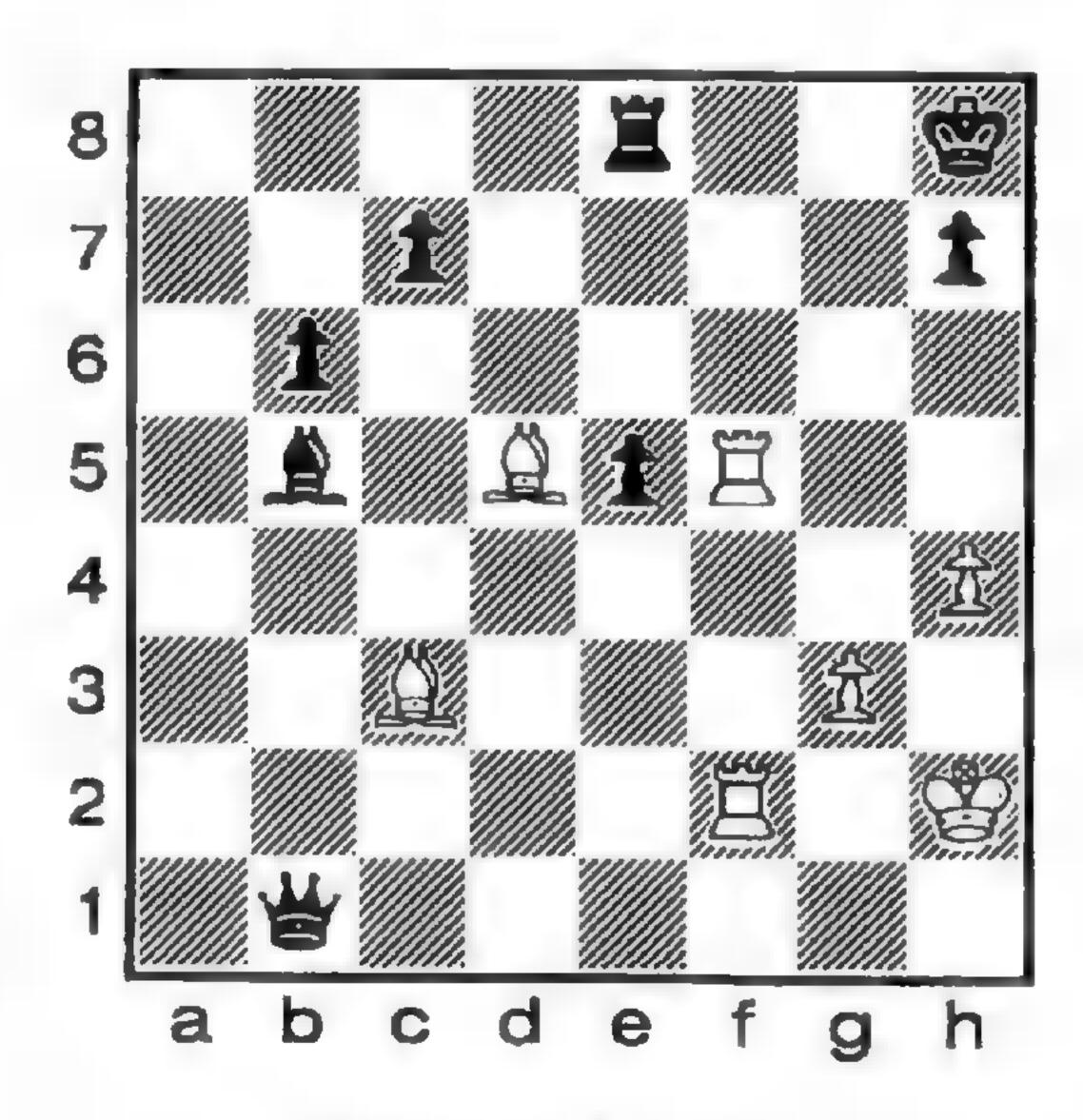
JUEGAN LAS BLANCAS

Clave: ¡Arriba y más arriba!

Emyslov - Liberzon

Riga 1968

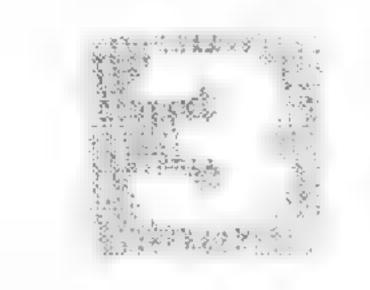


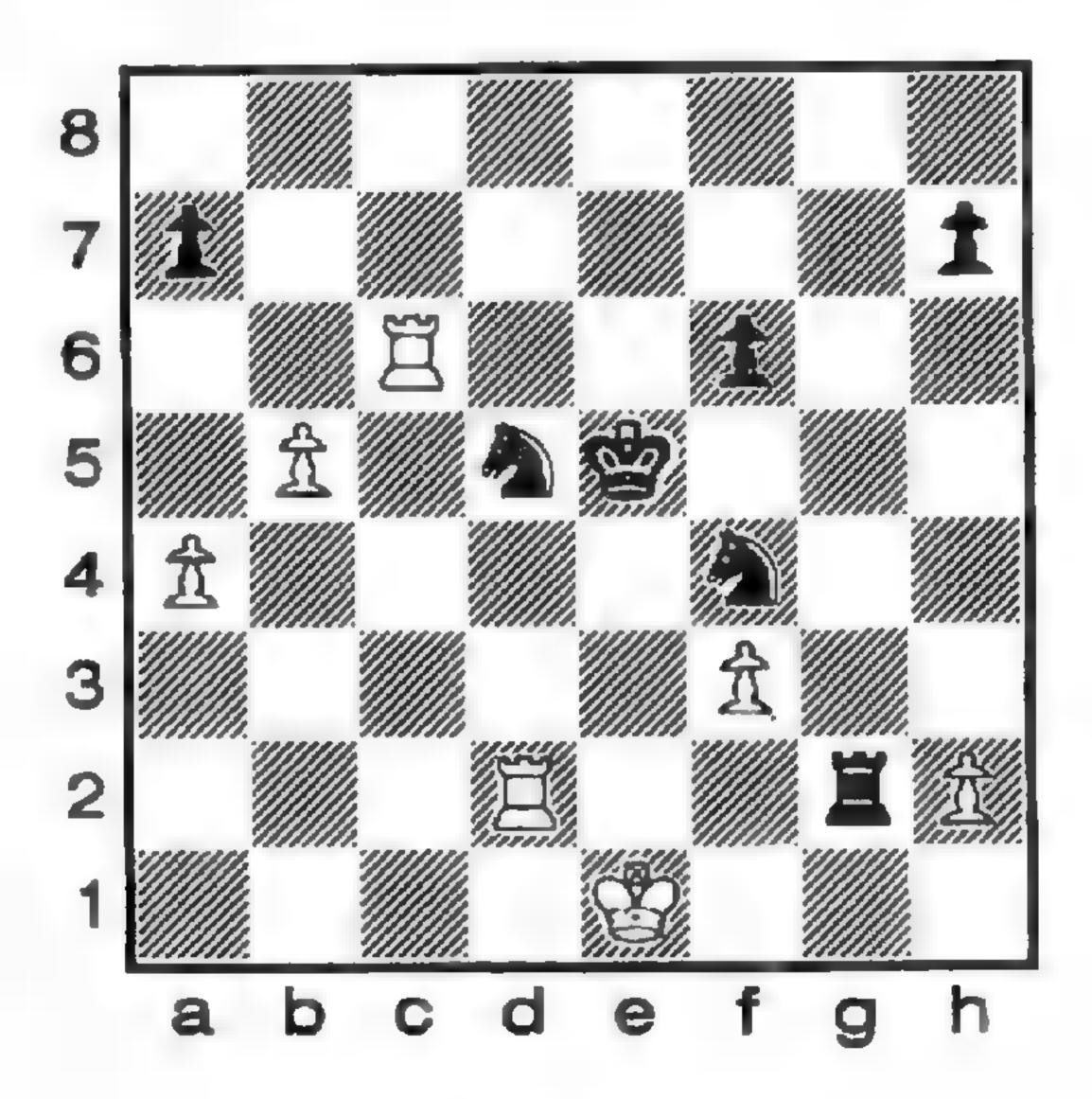


JUEGAN LAS BLANCAS

Clave: En el centro de la escena.

Kotov - Smyslov Mosců 1944



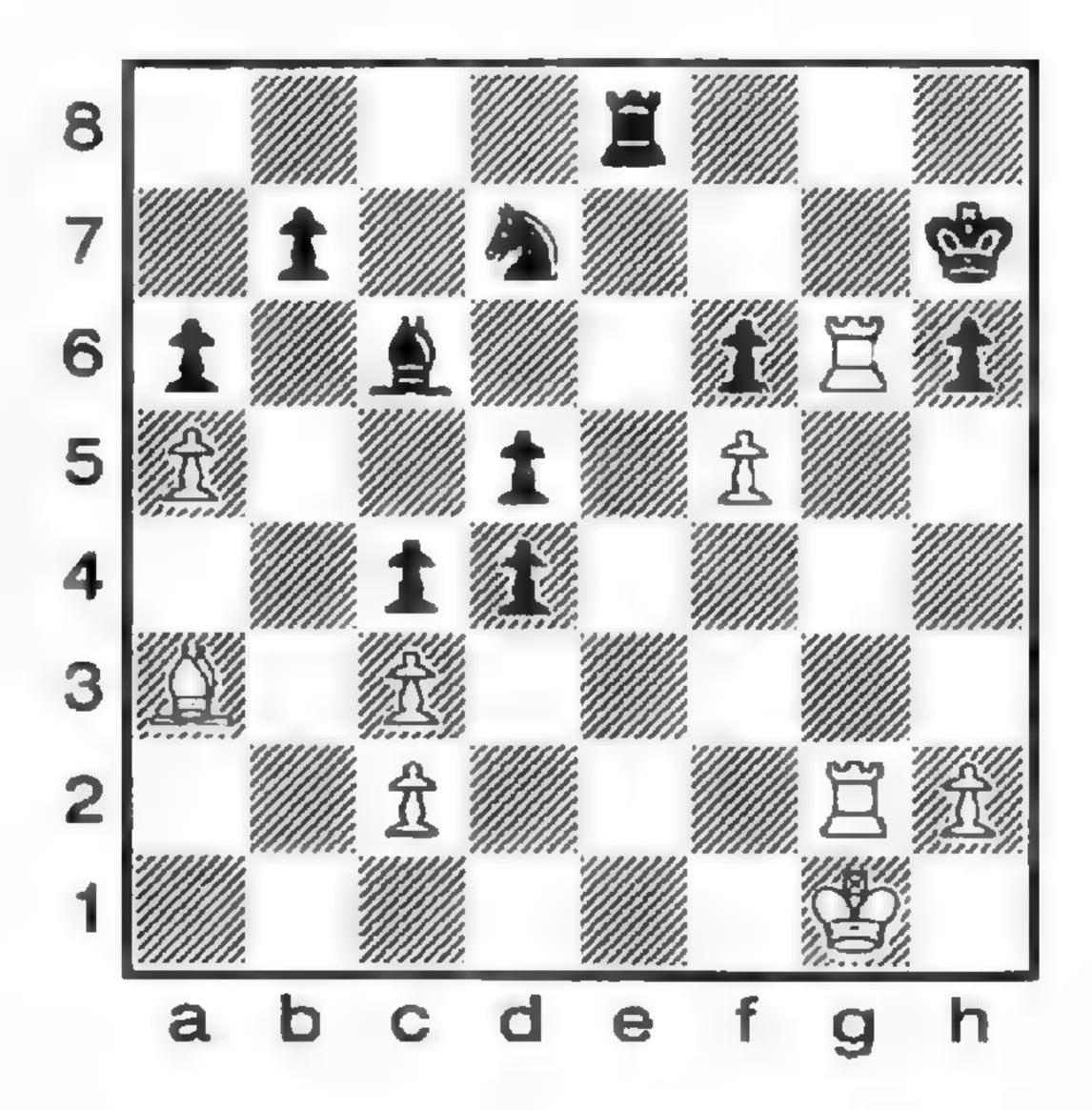


JUEGAN LAS NEGRAS

Clave: Cuatro piezas en liza.

Smyslov - Boleslavski

Moscu - Leningrado 1941



JUEGAN LAS BLANCAS

Clave: Cambio de agujas.

Mikhail Tal (1936-)

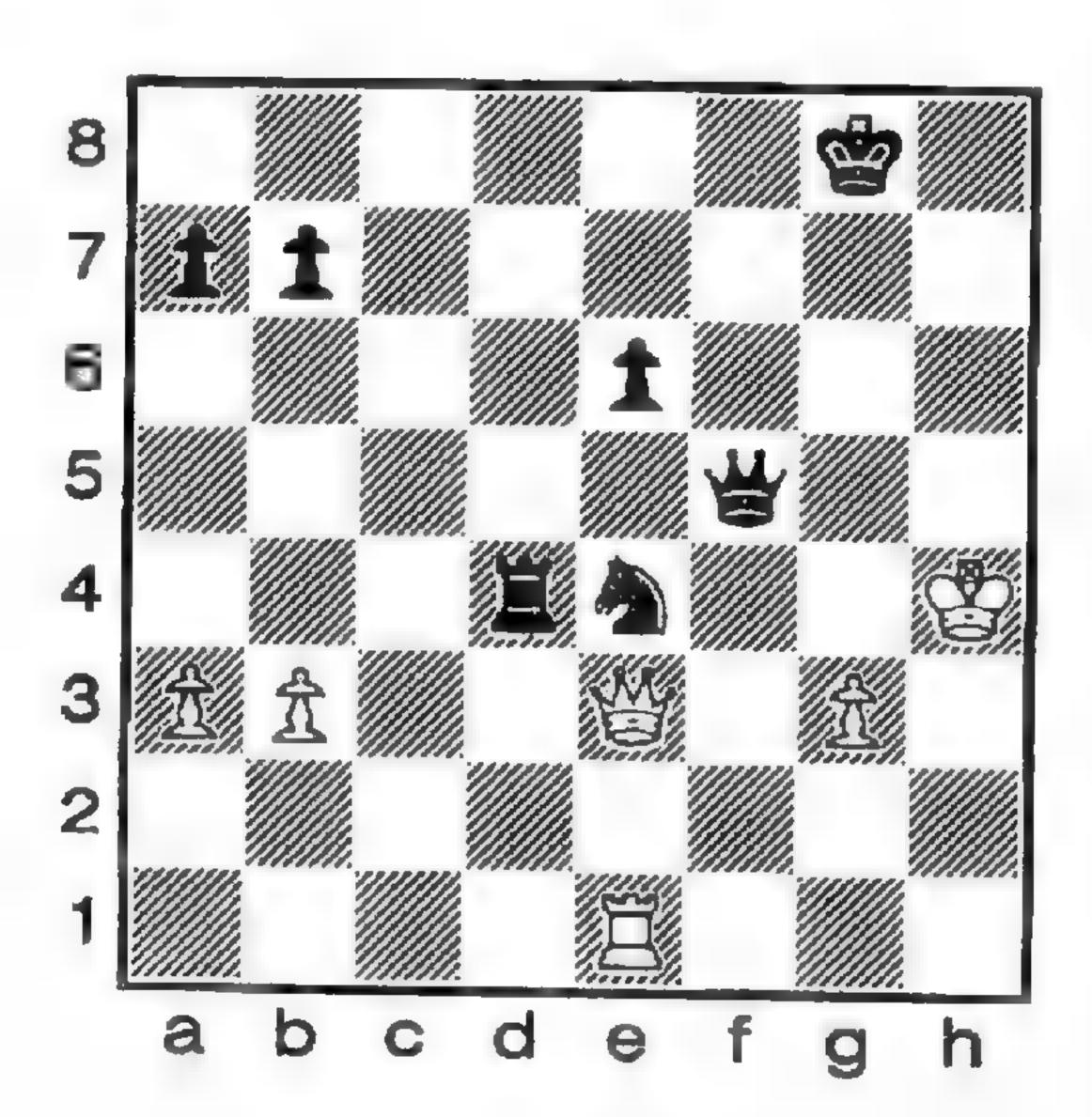
Campeon del mundo, 1960-61 Unión Soviética

Al arrebatarle el título a Botvinnik en 1960, Tal se convirtió en el campeón mundial de ajedrez más joven hasta entonces. Las partidas de este jugador dinámico y agresivo fascinan de manera especial a los aficionados de todo el mundo. Sin dejar de competir en importantes torneos, con brillantes resultados. Tal se ha distinguido también como periodista y escritor ajedrecístico. Tanto sus libros como sus rúbricas en periódicos y revistas abundan en entretenidas observaciones y agudezas.

Cual violento huracán que hizo temblar al mundo del ajedrez allá por los últimos años 50, Tal avivaba, con sus fulminantes ataques los rescoldos ya casi olvidados del gran Alekhine. En cuatro «explosivos» años (1957-60), arraso como un auténtico torbellino cuanto encontraba a su paso, para finalmente convertirse en el octavo campeón del mundo. Una caricatura yugoslava de la época representa a Tal sosteniendo detrás de la espalda una bomba negra y redonda con la mecha encendida. Ése era su estilo: en el momento más insospechado para el adversario, estaliaba la bomba y la posición se le venía abajo. En las partidas de Tal se dan cita toda clase de sacrificios, combinaciones y amenazas tácticas.

Blek - Tal Lituania 1955

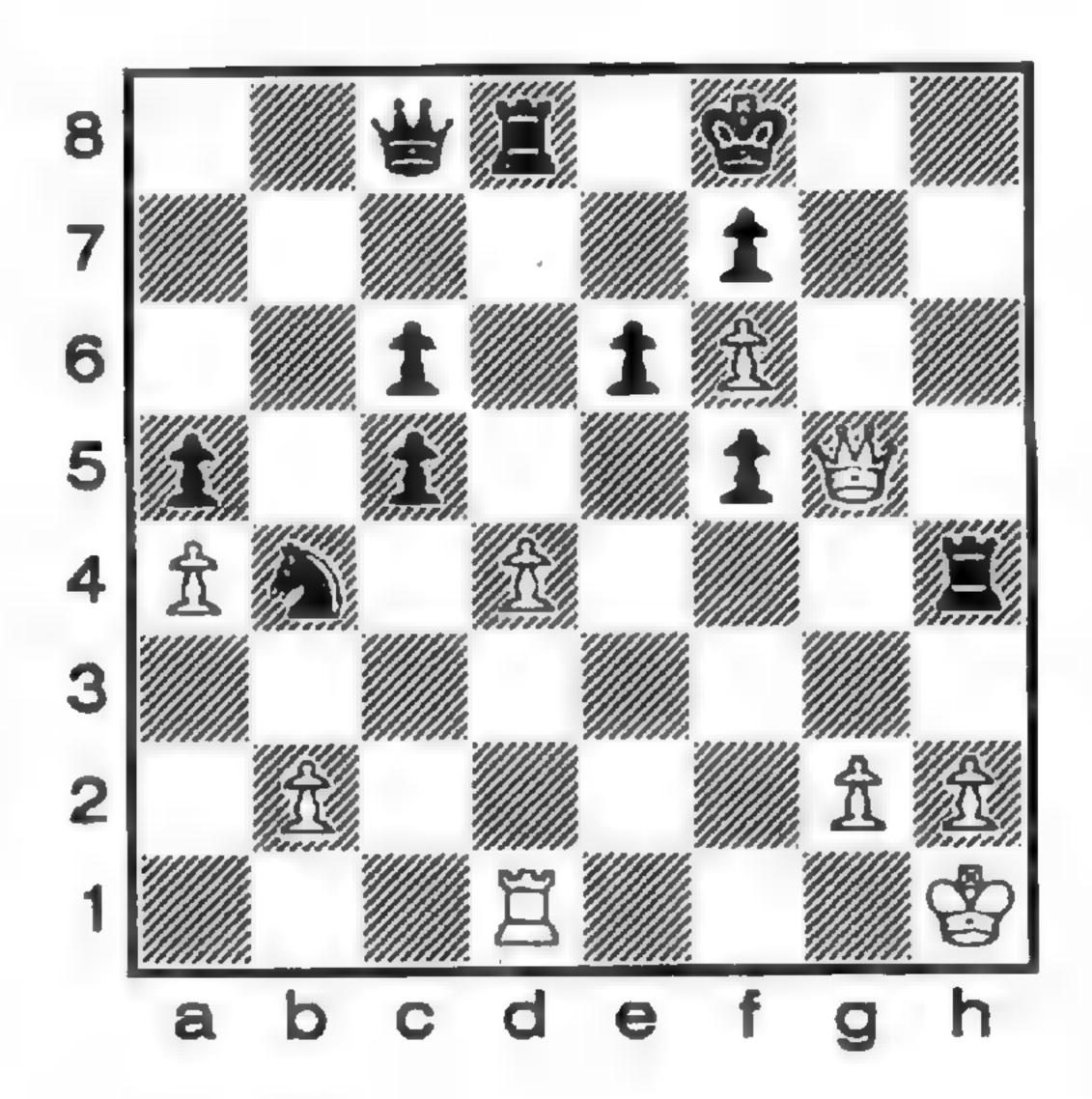




JUEGAN LAS NEGRAS

Clave: Pesadilla.

Tal - Golombek Munich 1958

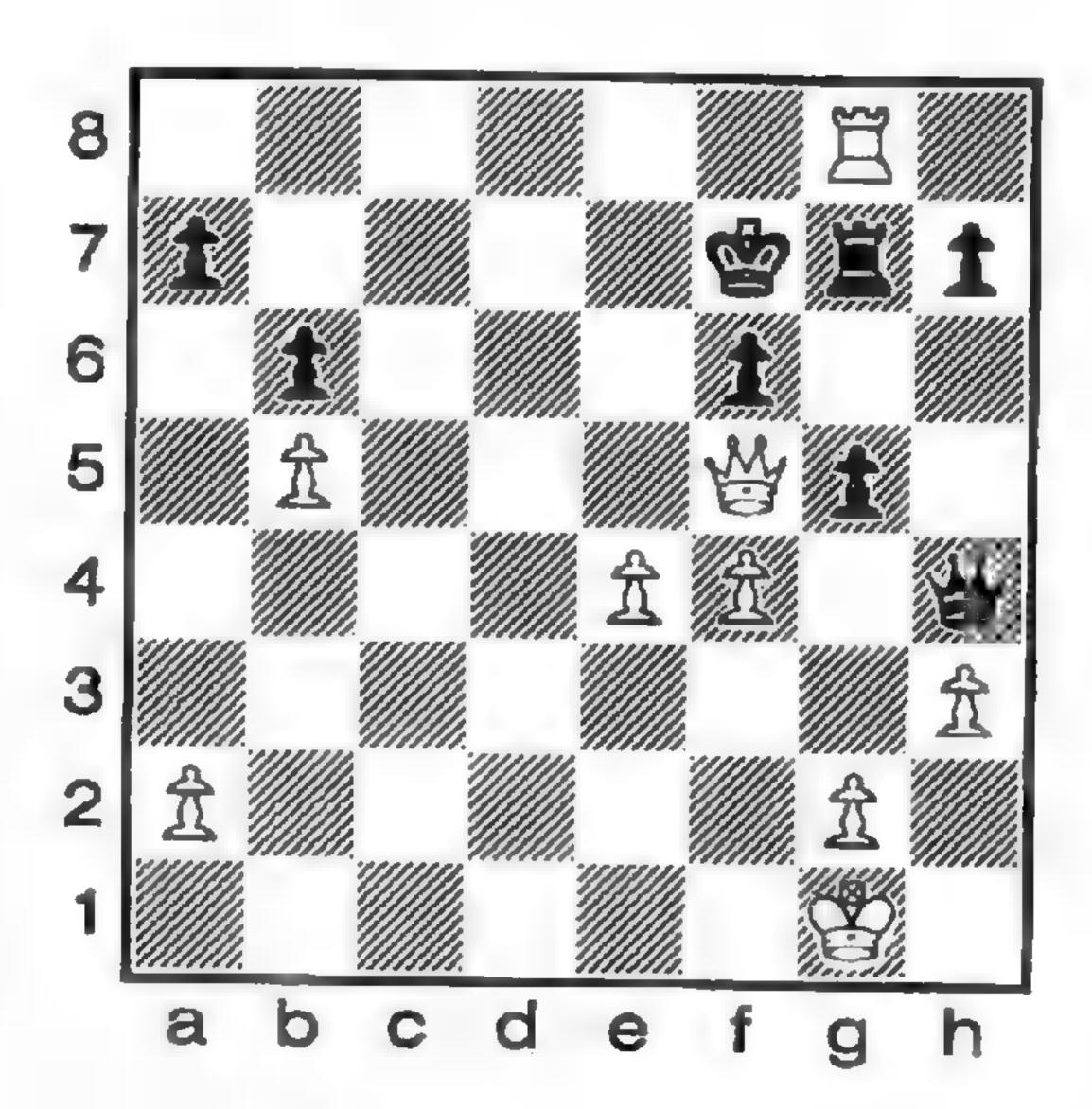


JUEGAN LAS BLANCAS

Clave: La gran proeza.

Tal - Ivanovic Bugojno 1984

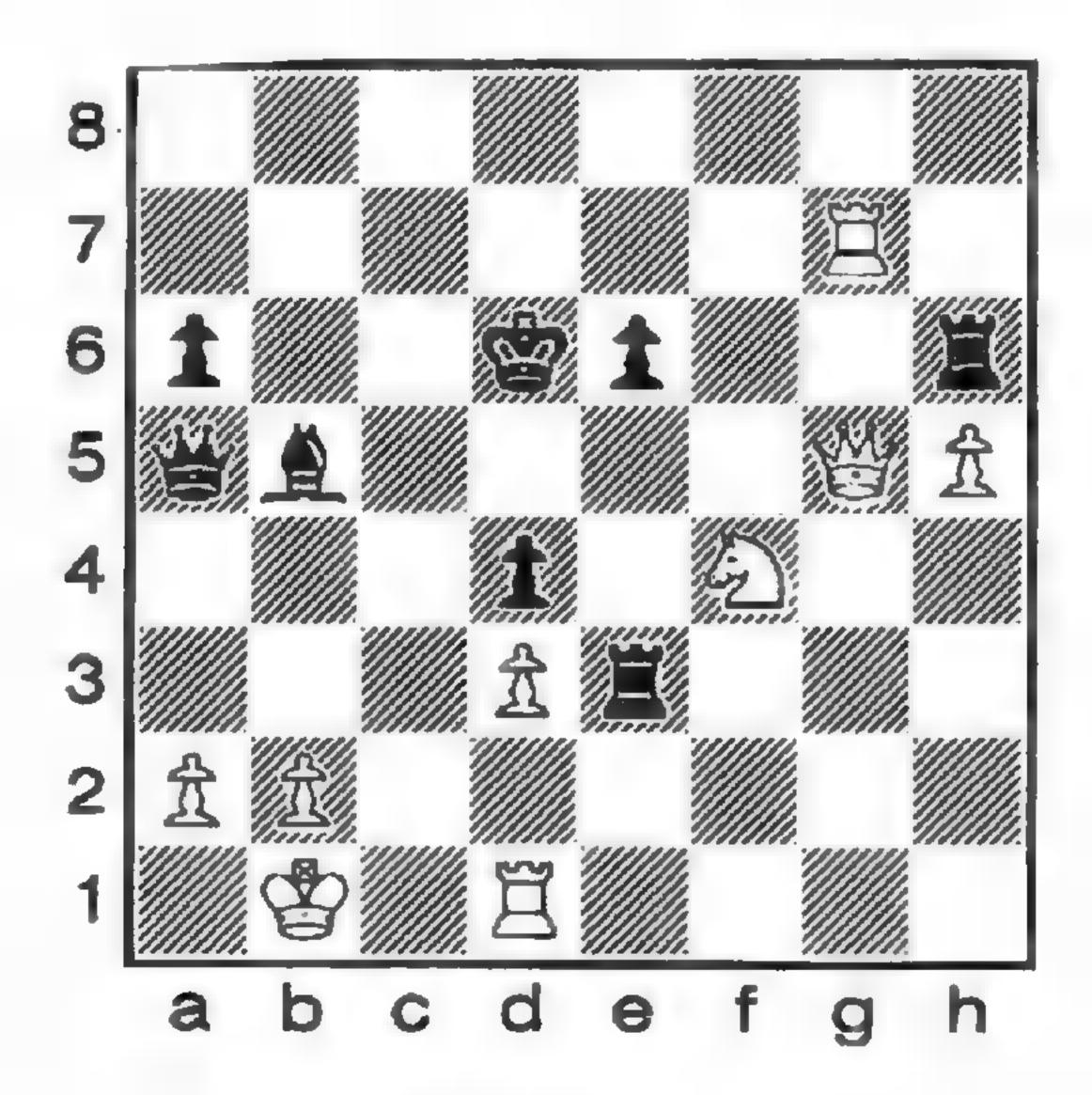




JUEGAN LAS BLANCAS

Clave: Nada mejor que una mujer.

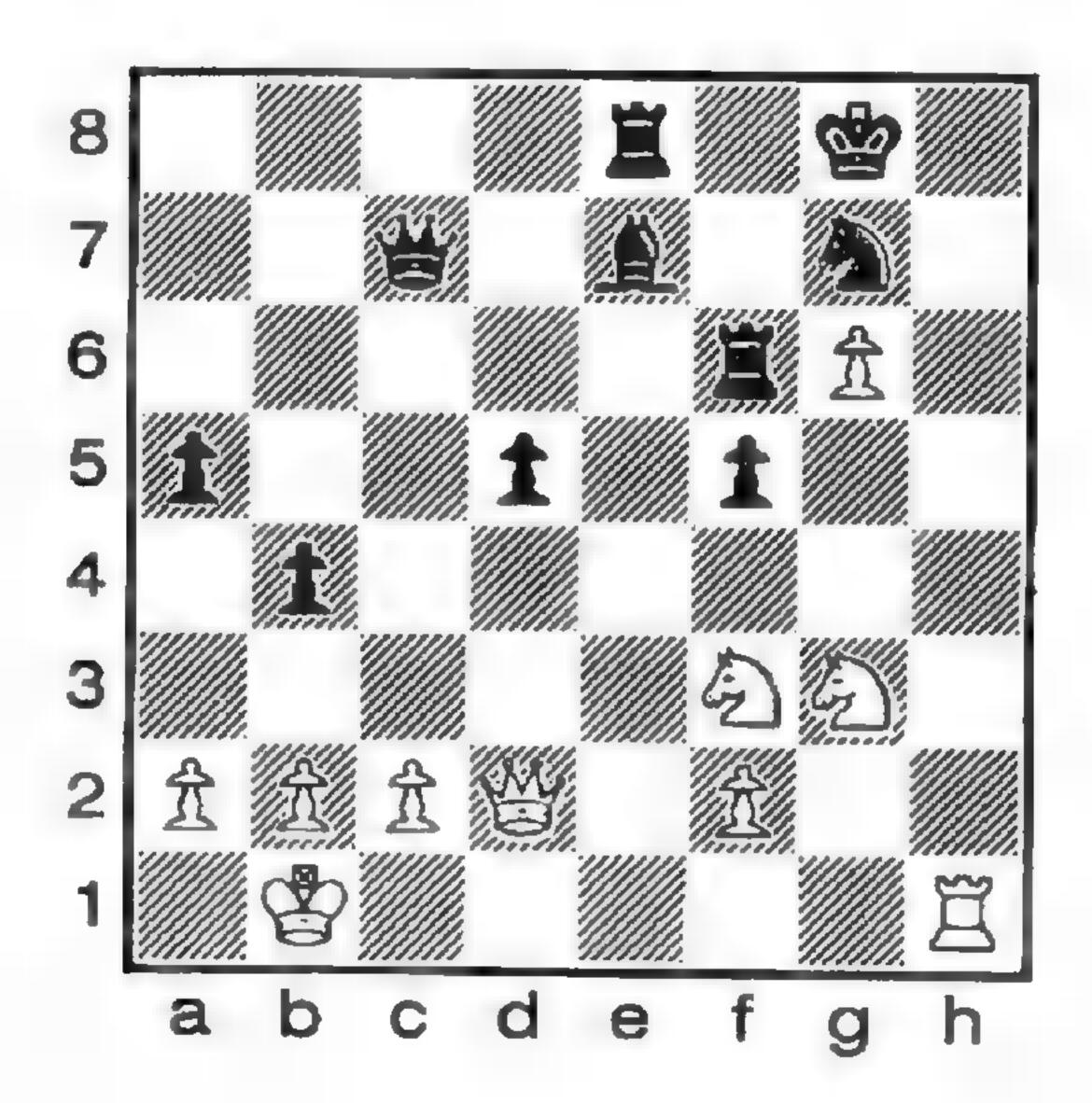
Tal - Calvo Málaga 1981



JUEGAN LAS BLANCAS

Clave: La vuelta al mundo en cinco dias.

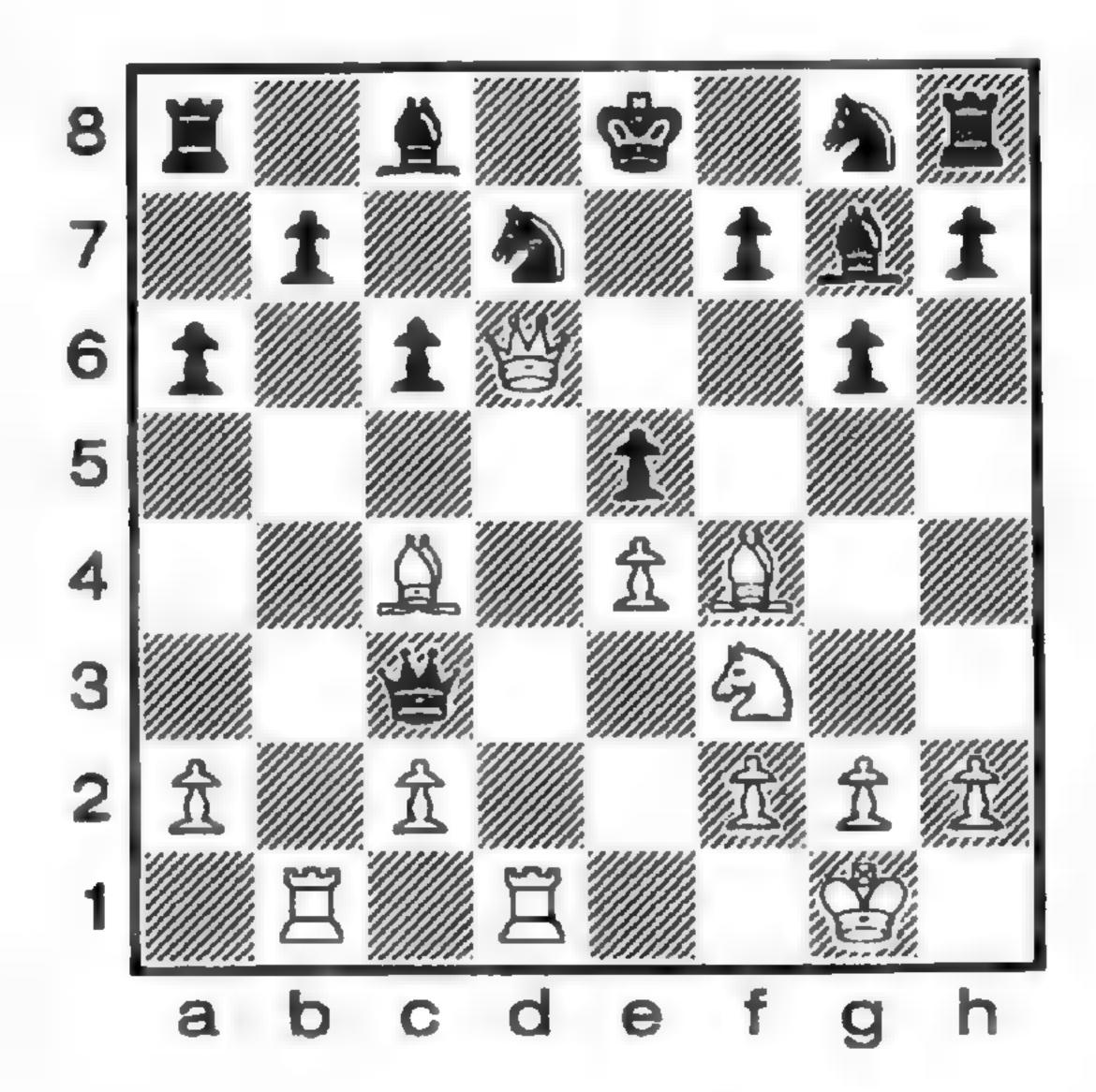
Tal - Mascannas Lvov 1981



JUEGAN LAS BLANCAS

Clave: El castillo de la muerte.

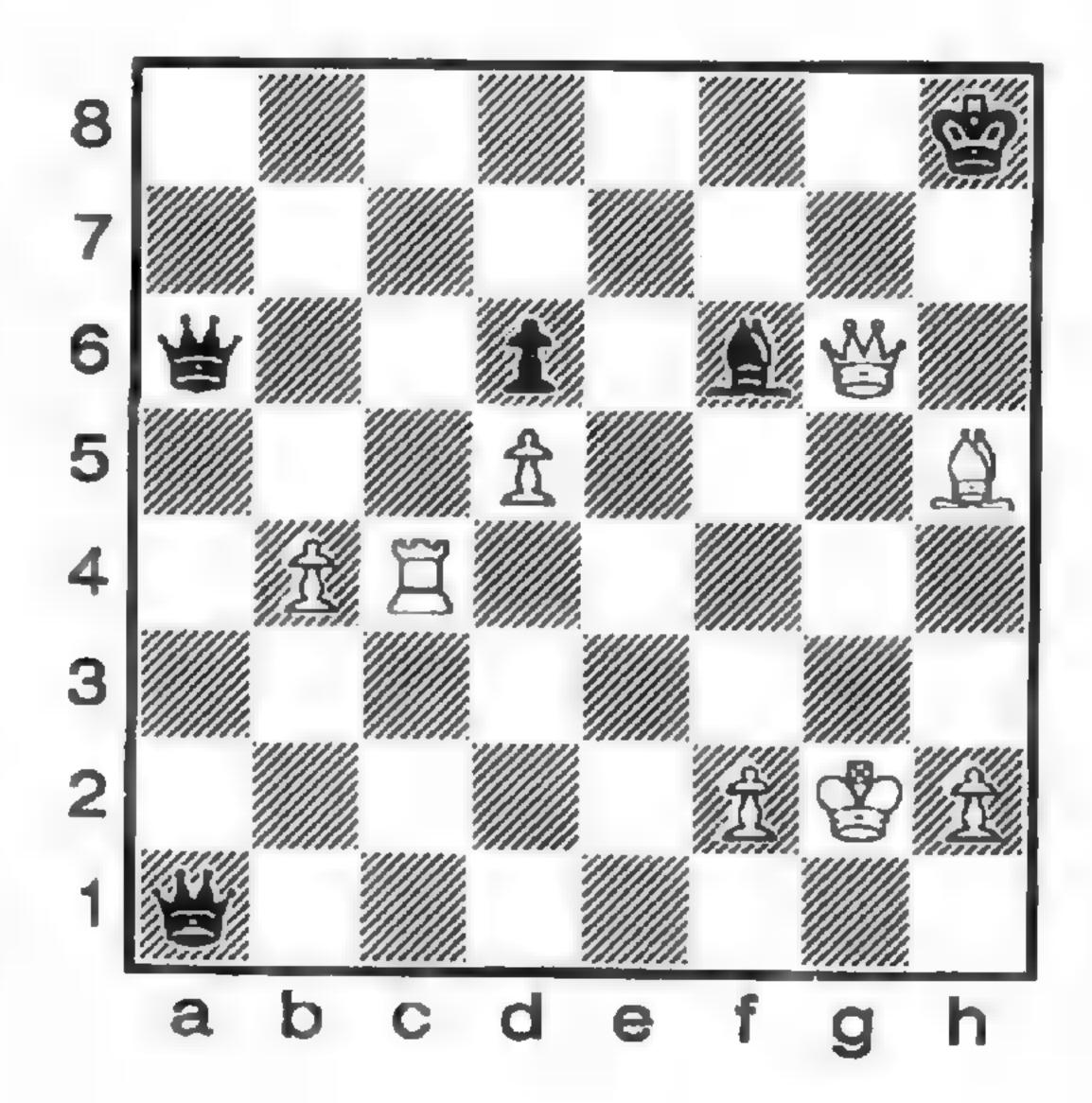
Tal - Tringov Amsterdam 1964



JUEGAN LAS BLANCAS

Clave: ¿Que anda buscando el alfil?

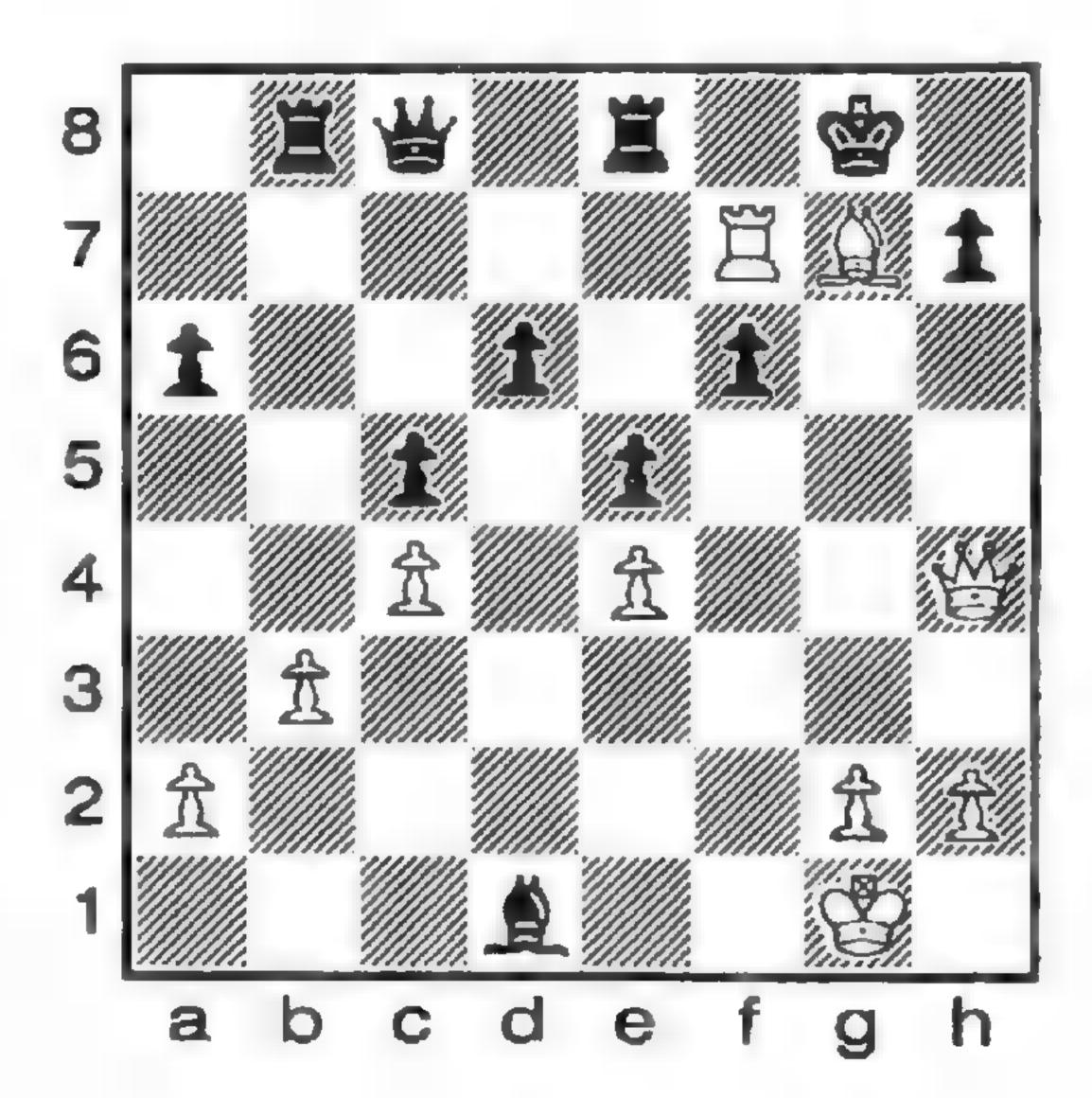
Tal - Velimirovic Moscú 1977



JUEGAN LAS BLANCAS

Clave: ¡Eh, señoras, muevanse!

Tal - Romanishin Tallin 1977

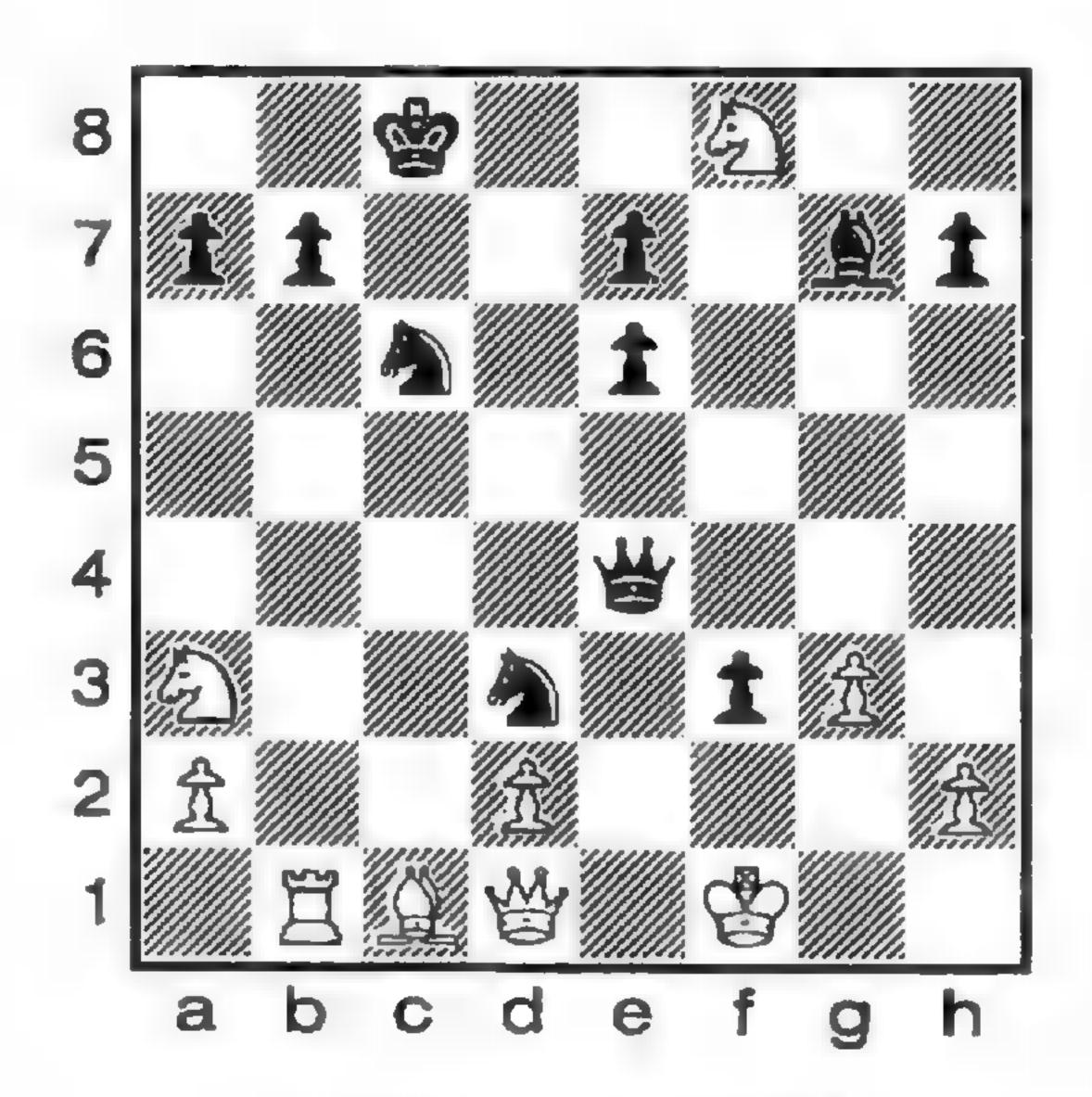


JUEGAN LAS BLANCAS

Clave: ¡Deja sitio!

Polugayevski - Tal

Riga 1979



JUEGAN LAS NEGRAS

Clave: ¡Acaba de una vez!

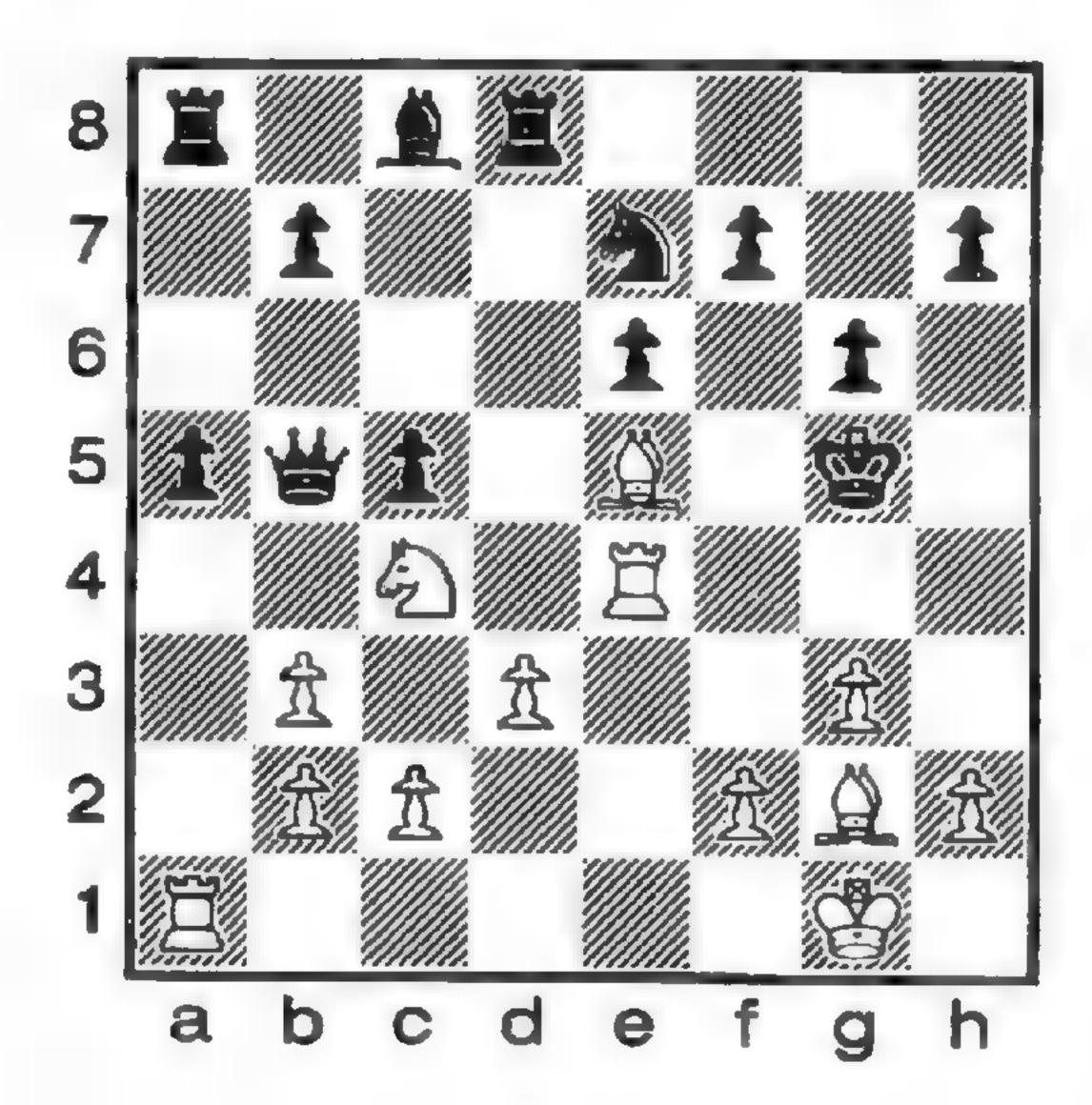
Tigran Petrosian (1929-1984)

Campeón del mundo, 1963-69 Unión Soviética

Petrosian ha sido uno de los campeones del mundo menos apreciado. A menudo sus jugadas parecian oscuras y aun irracionales. Casi siempre, sin embargo, obedecían a una lógica, y de hecho el talentoso armenio fue durante años un «hueso» muy duro de roer, es decir, un jugador sumamente dificil de derrotar. En el momento de su muerte, figuraba todavía entre los ajedrecistas con más elevada puntuación ELO.

A los veintitantos años le llamaban ya el «Petrosian de hierro», porque raramente perdía una partida. En el ajedrez, para él, no cabían conjeturas; desde el principio hasta el fin era un juego de lógica, donde debían evitarse riesgos y complicaciones. Cuando después de una partida de torneo, al analizar esta última, su adversario le preguntaba: «¿Por qué no jugó usted esta variante tan bonita, que gana por fuerza?», Petrosian respondía: «Demasiado complicada. Mi jugada también gana, sin tanto barullo». Tal vez su excesivo celo por dominar espacio frenara su imaginación, impidiéndole encumbrarse a mayores alturas. Con todo, al subordinar sus grandes dones combinativos ulas exigencias del juego de competición, se convirtió en un consumado jugador posicional y uno de los más brillantes maestros de la partida cerrada. Fue a él u quien Bobby Fischer tuvo que derrotar, en 1971, para tener acceso a la final por el campeonato del mundo contra el entonces poseedor del título, Boris Spasski. El resto es historia.

Petrosian - Pachman Bled 1961



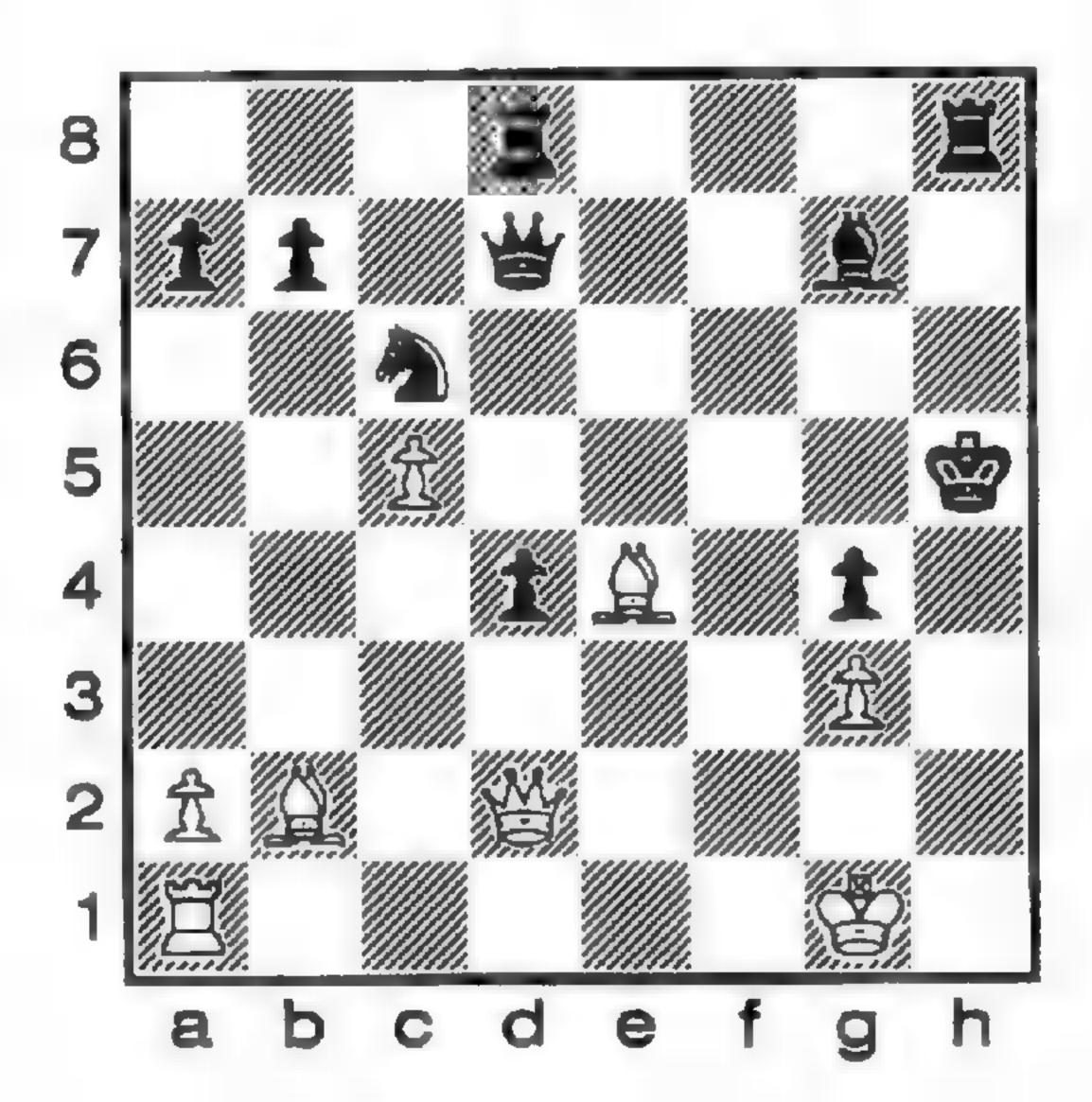
JUEGAN LAS BLANCAS

Clave: ¡Cortales la retirada!

Petrosian - Pogrebysski

Tiflis 1949

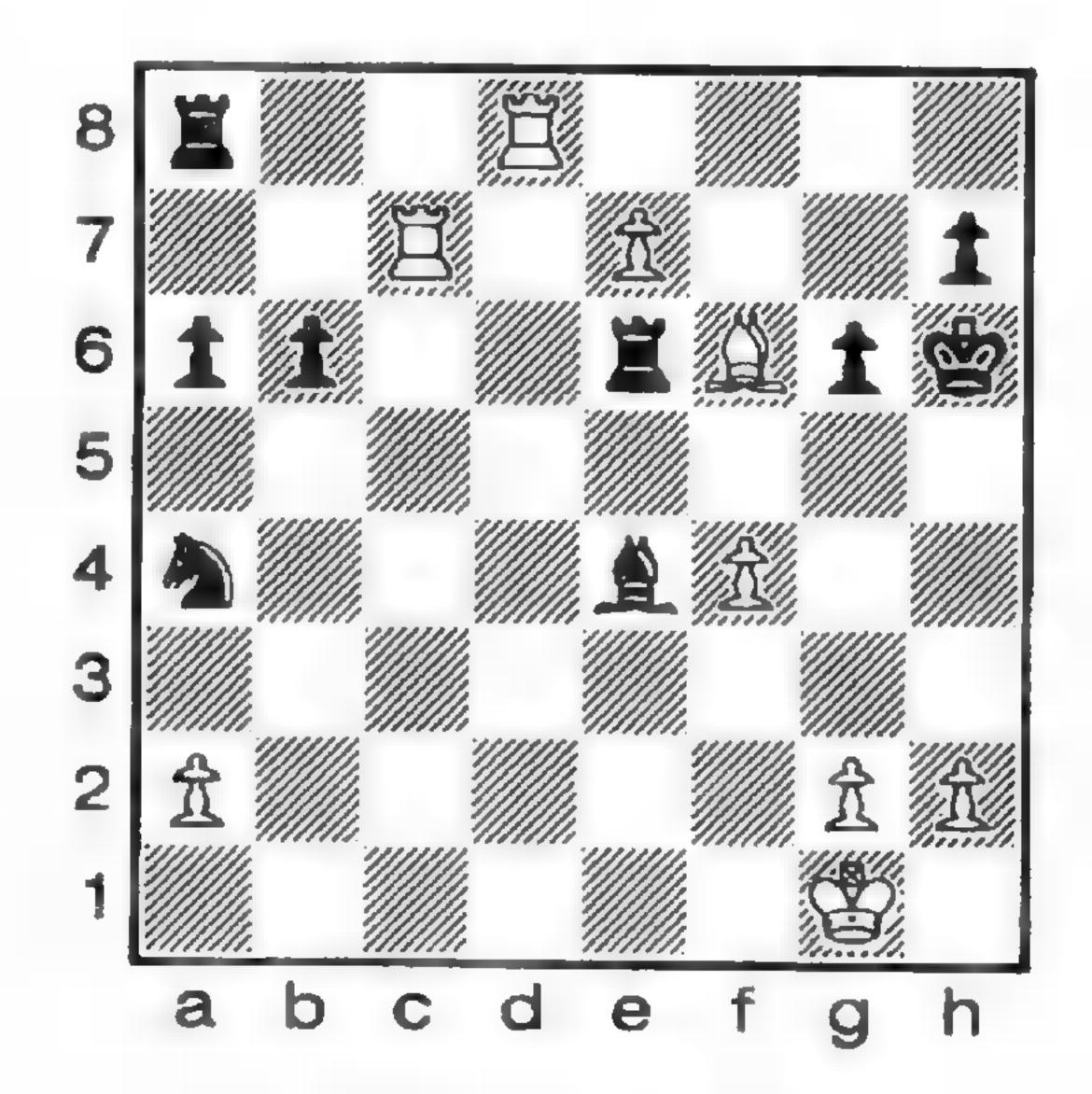




JUEGAN LAS BLANCAS

Clave: Abuso de poder.

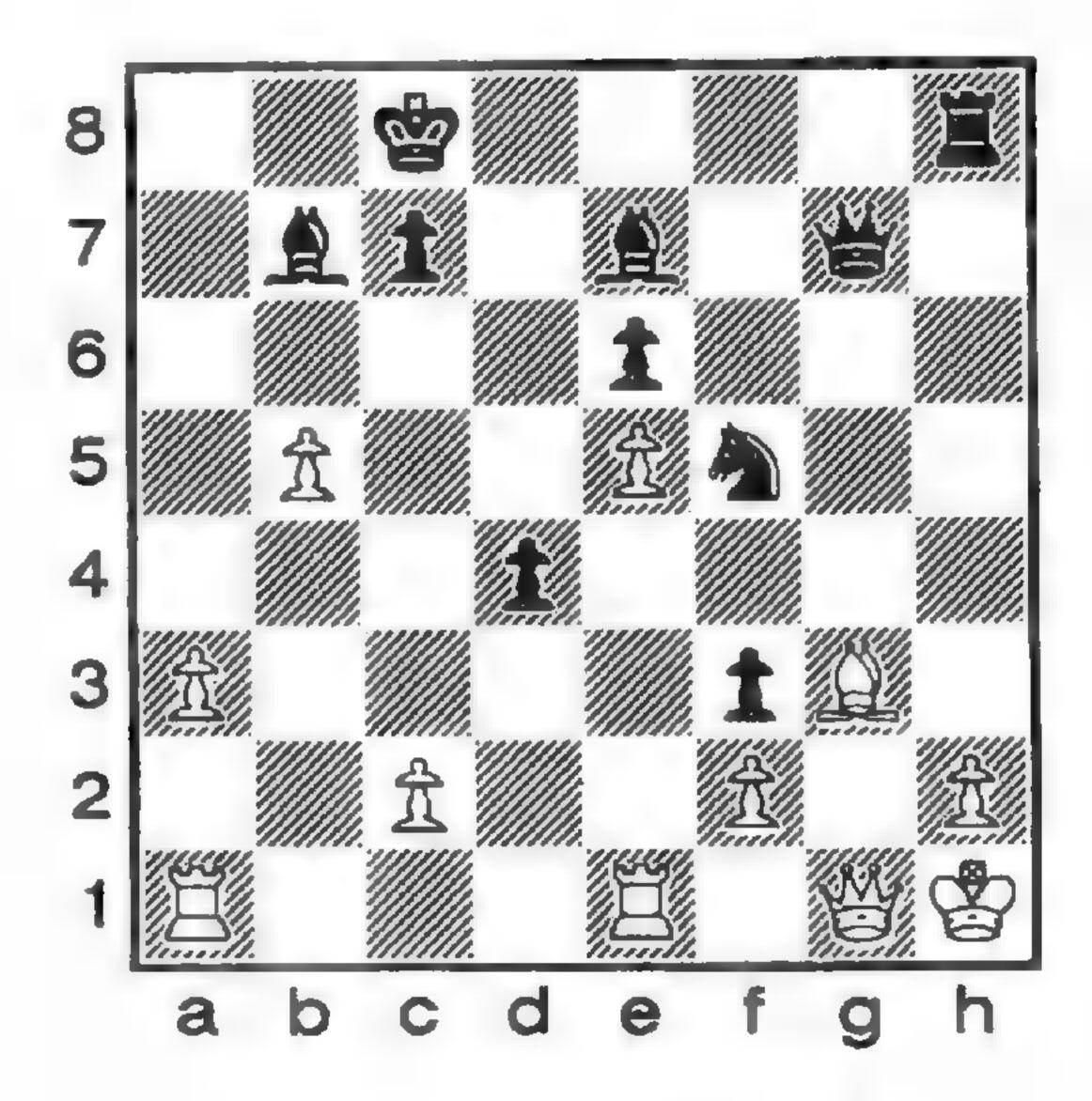
Petrosian - Pfeiffer Leipzig 1960



JUEGAN LAS BLANCAS

Clave: Carga de infantería.

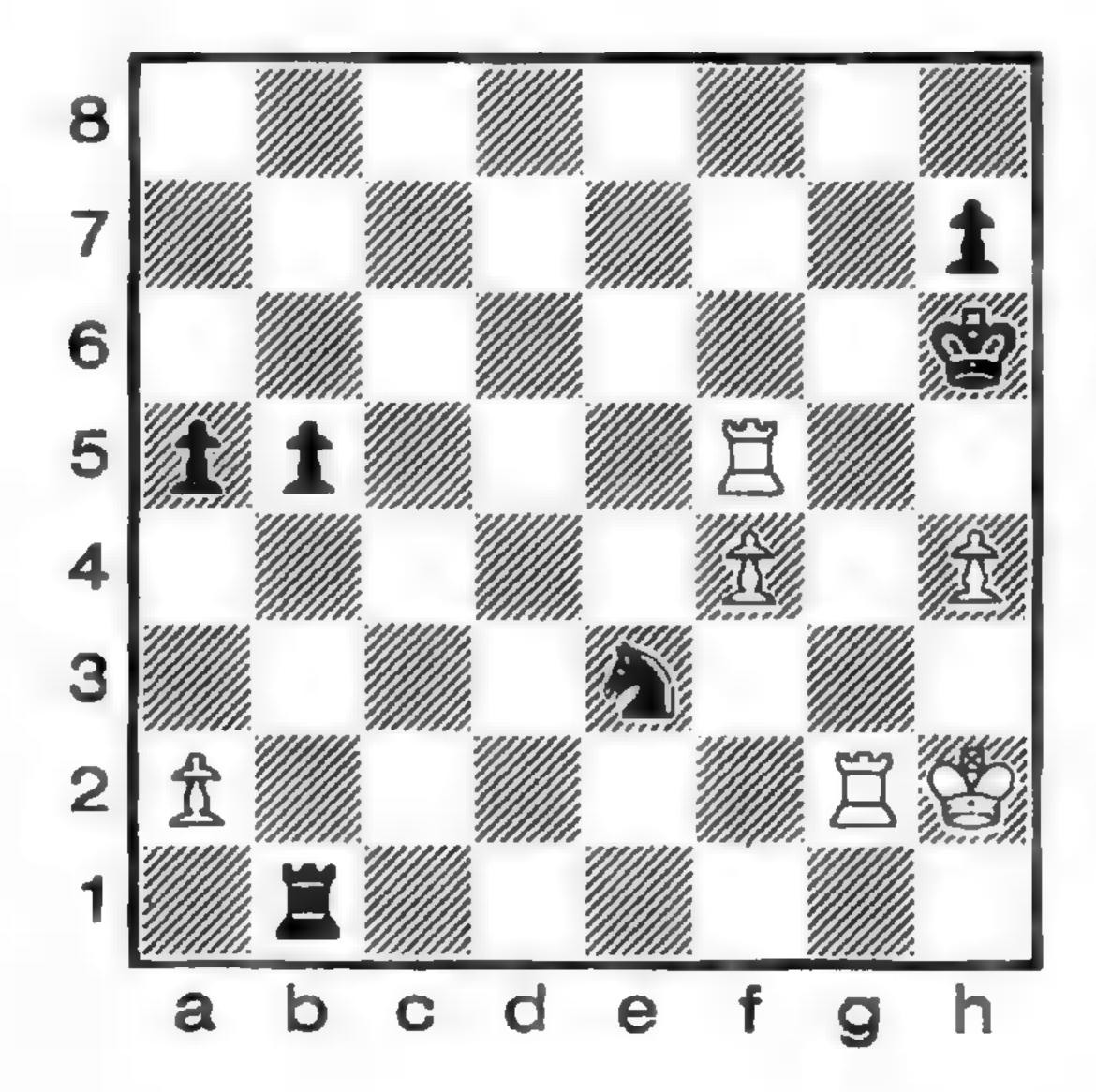
Chistiakov - Petrosian Moscu 1956



JUEGAN LAS NEGRAS

Clave: ¡Mi reino por un caballo!

Petrosian - Trifunovic URSS - Yugoslavia 1959

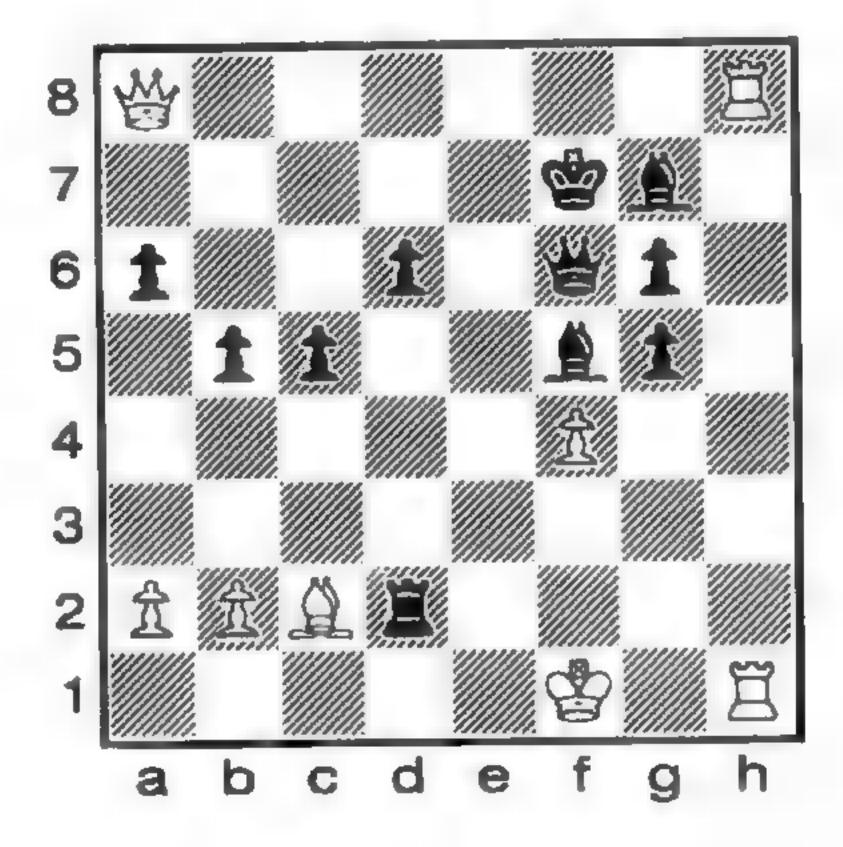


JUEGAN LAS BLANCAS

Clave: Si no quieres torre, torre y media.

Tolush - Petrosian

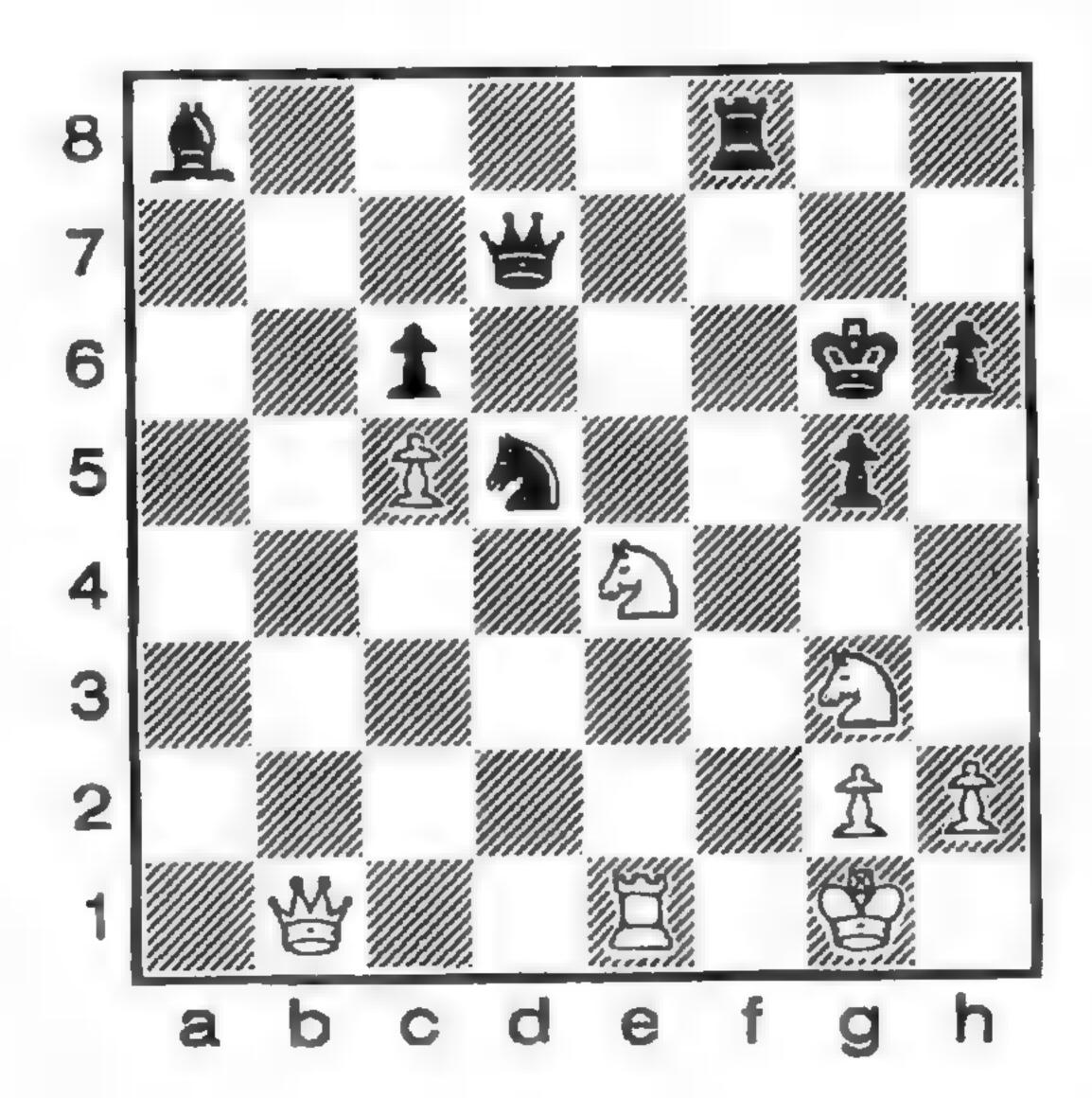
Moscú 1957



JUEGAN LAS NEGRAS

Clave: Si no te jaquean, ganas la apuesta.

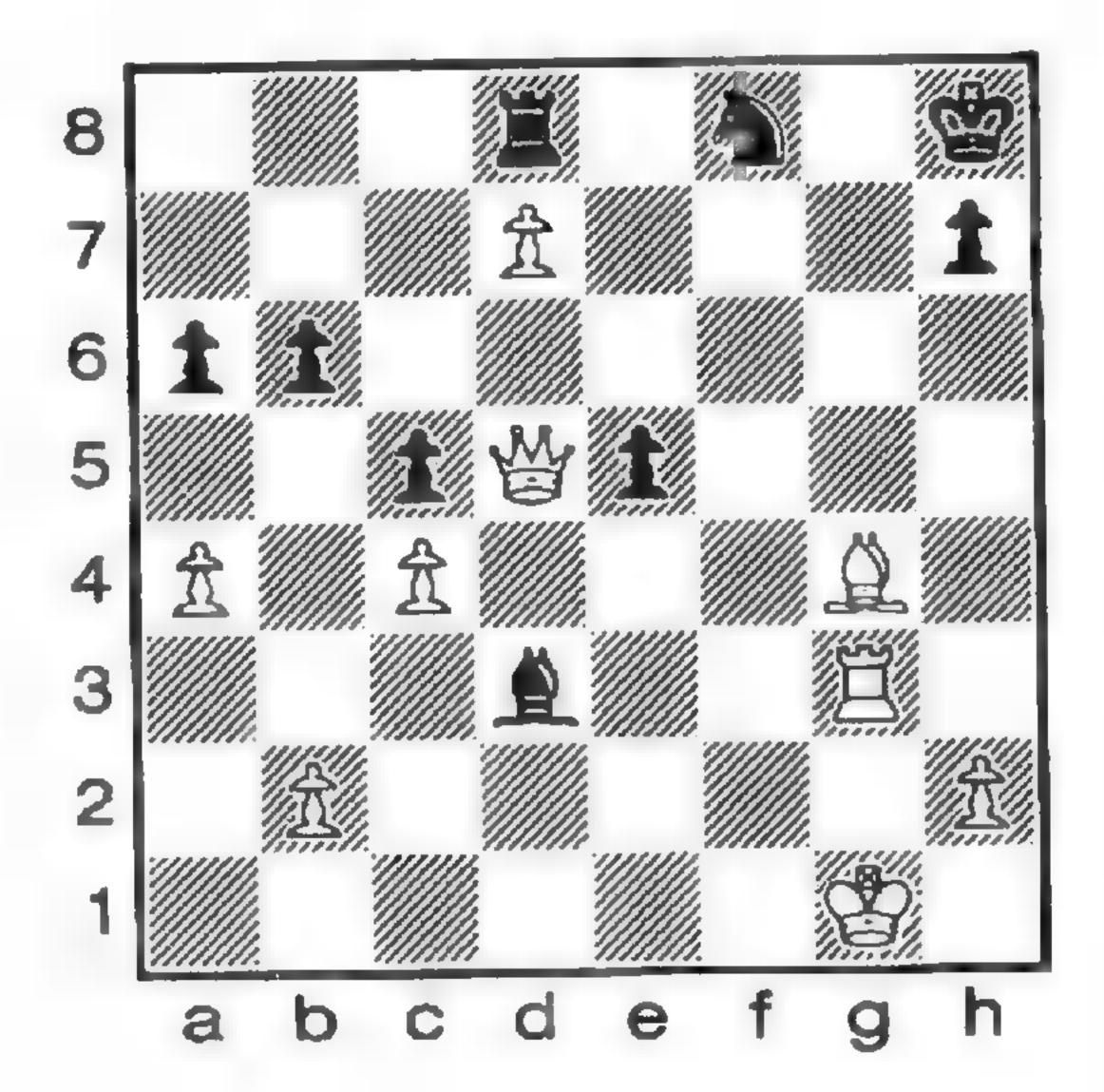
Petrosian - Stein Moscu 1961



JUEGAN LAS BLANCAS

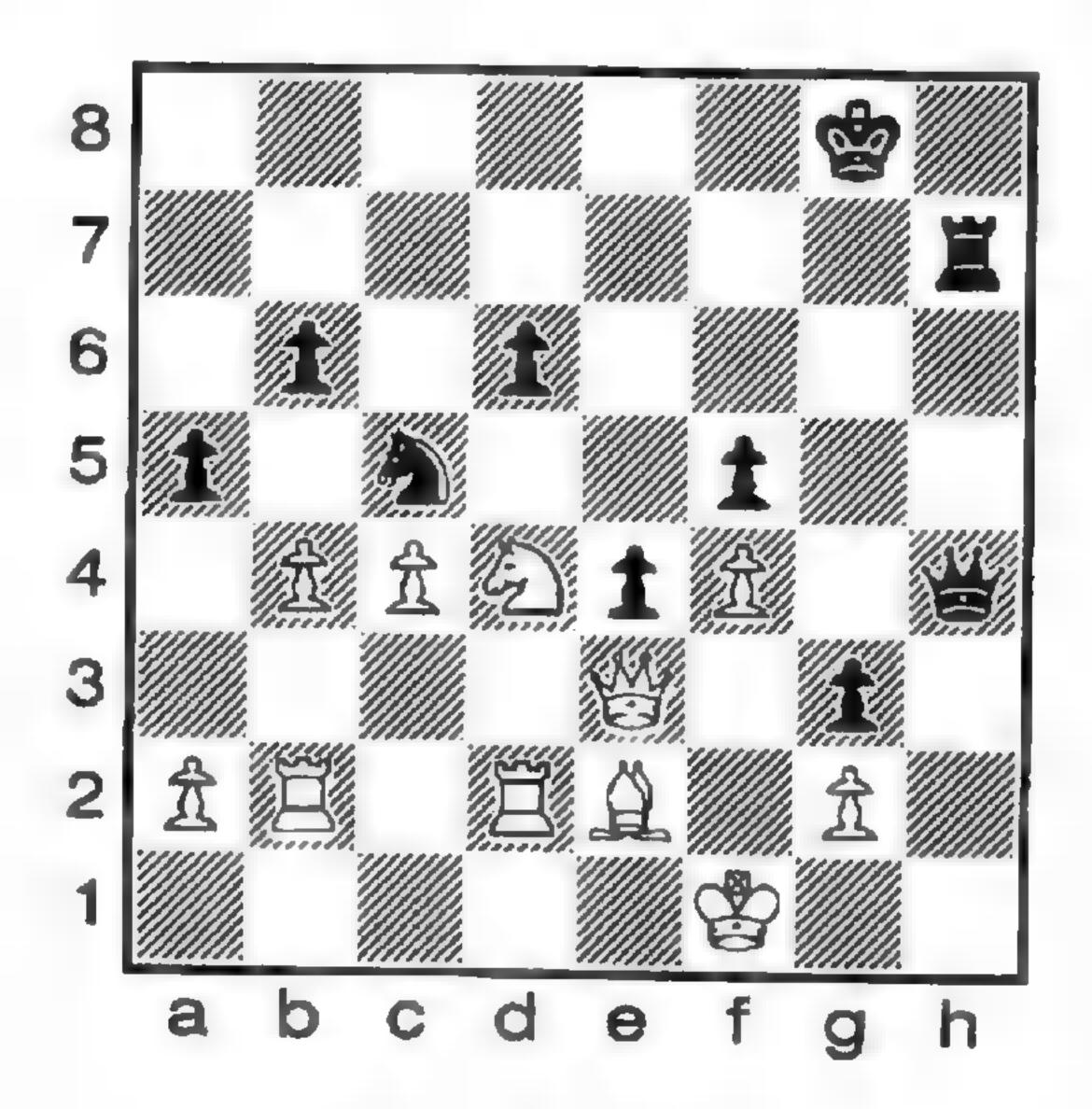
Clave: Caballos bien adiestrados.

Petrosian - Nei Moscú 1960



JUEGAN LAS BLANCAS

Clave: La red està lista.



JUEGAN LAS NEGRAS

Clave: Golpe inesperado.

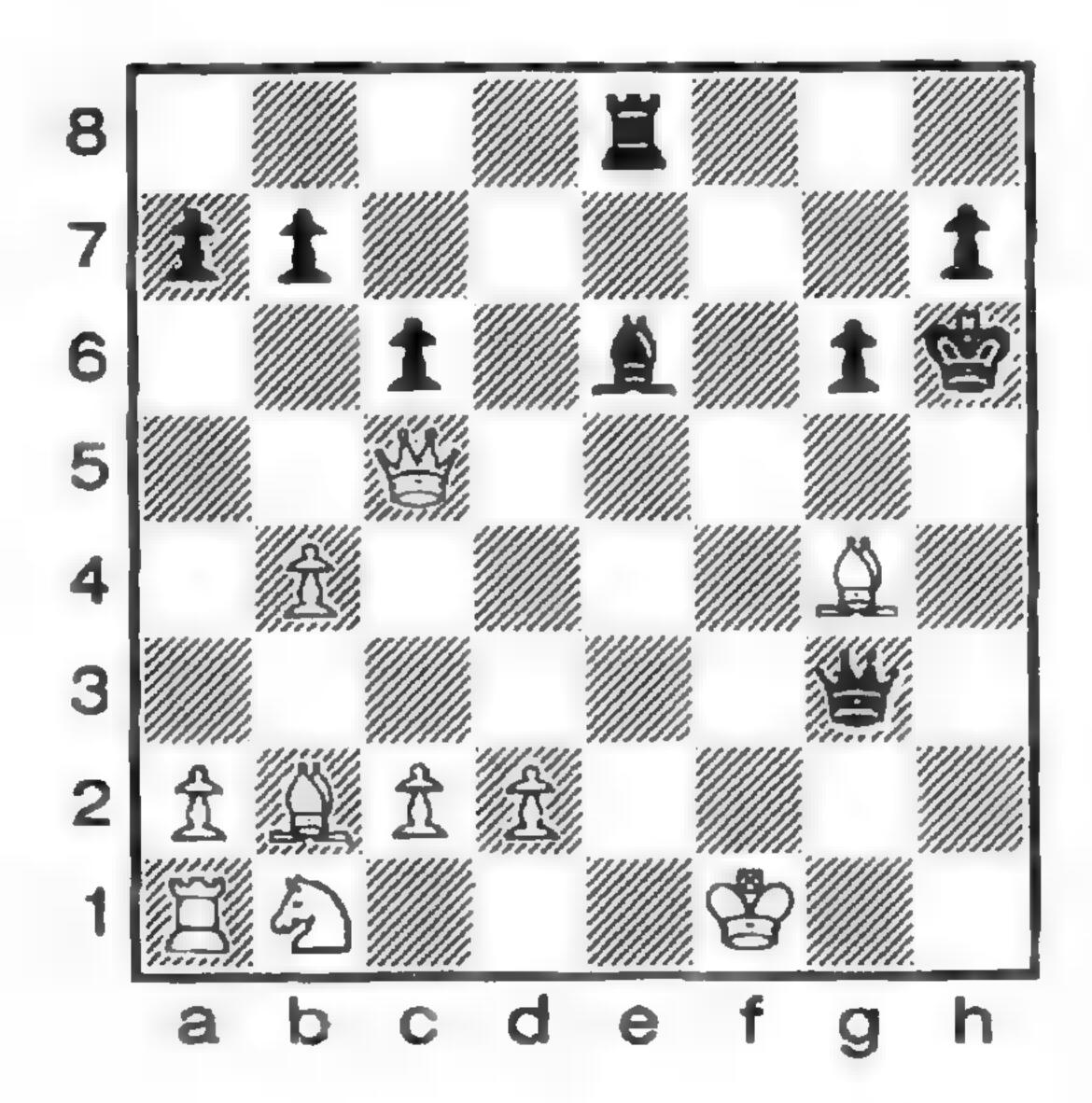
Boris Spasski (1937-)

Campeón del mundo 1969-72 Unión Soviética

Boris Spasski, décimo campeon del mundo, se hizo famoso por sus brillantes ataques y su audacia en el tablero. Tras perder su primer encuentro con Petrosian en 1966, por una sola partida, logró arrebatarle la corona en un segundo enfrentamiento, en 1969, con dos puntos de ventaja. Durante años fue la «pesadilla» de Bobby Fischer, habiendo derrotado al genial norteamericano en tres de las cinco partidas de torneo jugadas entre ambos (las otras dos acabaron en tablas).

Las partidas de Spasski, en su mejor época (1963-69), se asemejan mucho a las de Lasker, por su estilo flexible y adaptado al juego de sus adversarios. Vertiginosos ataques, fulgurantes combinaciones, sorprendentes hallazgos defensivos, apacibles maniobras posicionales, técnica impecable la fase final, todo esto sobresalía por igual en el juego de Spasski. Tal vez algún ajedrecista le aventajara en este o aquel rasgo particular, pero nadie llegó a alcanzar su nivel en el tratamiento uniforme de todos los estilos. Se le recuerda especialmente por su tumultuoso encuentro de 1972 con Fischer, el acontecimiento que más publicidad ha recibido en la historia del ajedrez. La derrota de Spasski en aquella ocasión no disminuye en nada el mérito de las partidas de mayor «suspense» y emoción que jamás se hayan presenciado en un campeonato mundial.

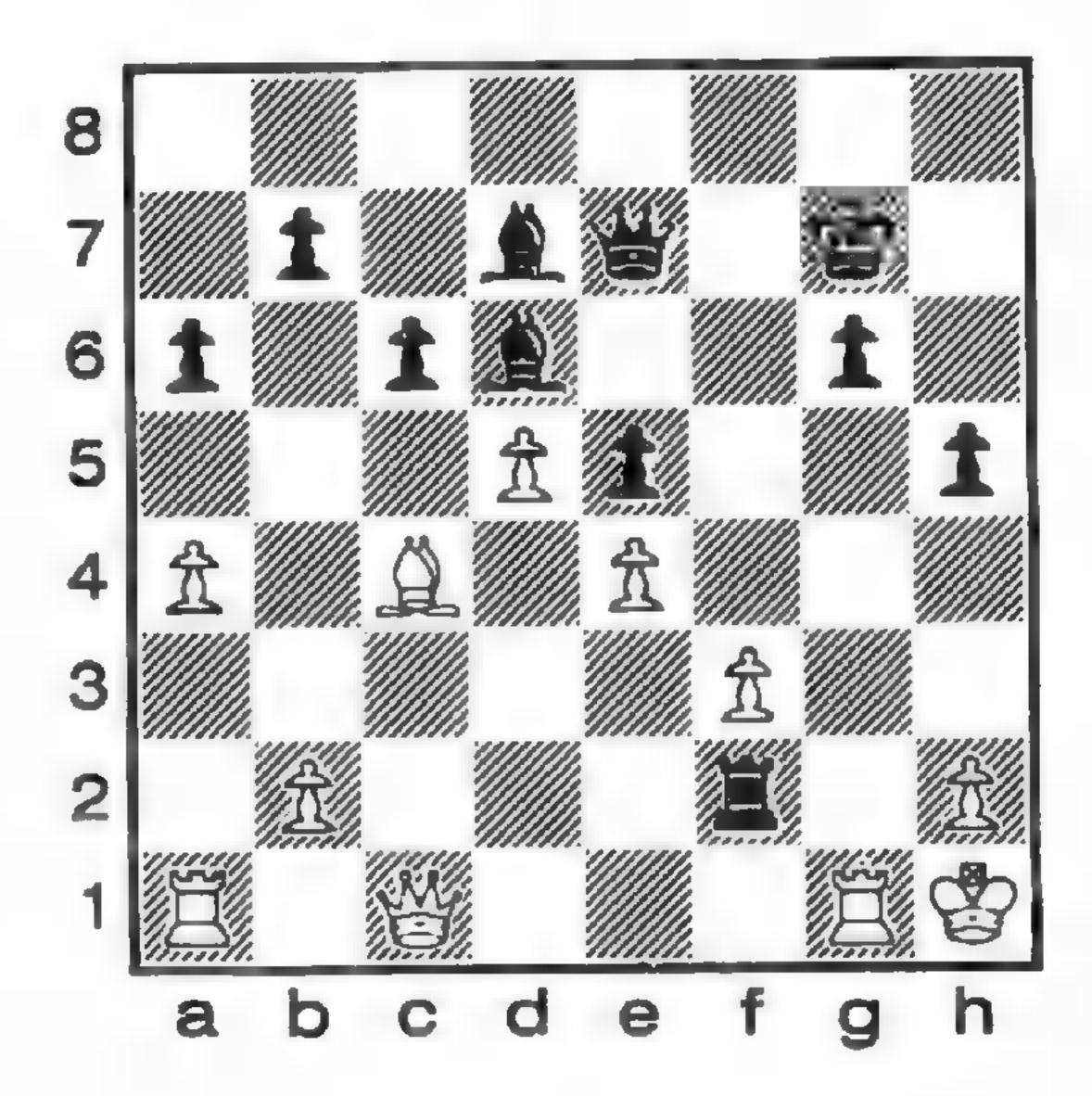
Kuznetsov - Spasski Kislovodsk 1960



JUEGAN LAS NEGRAS

Clave: Agente secreto.

Yizantiadis - Spasski Megen 1970



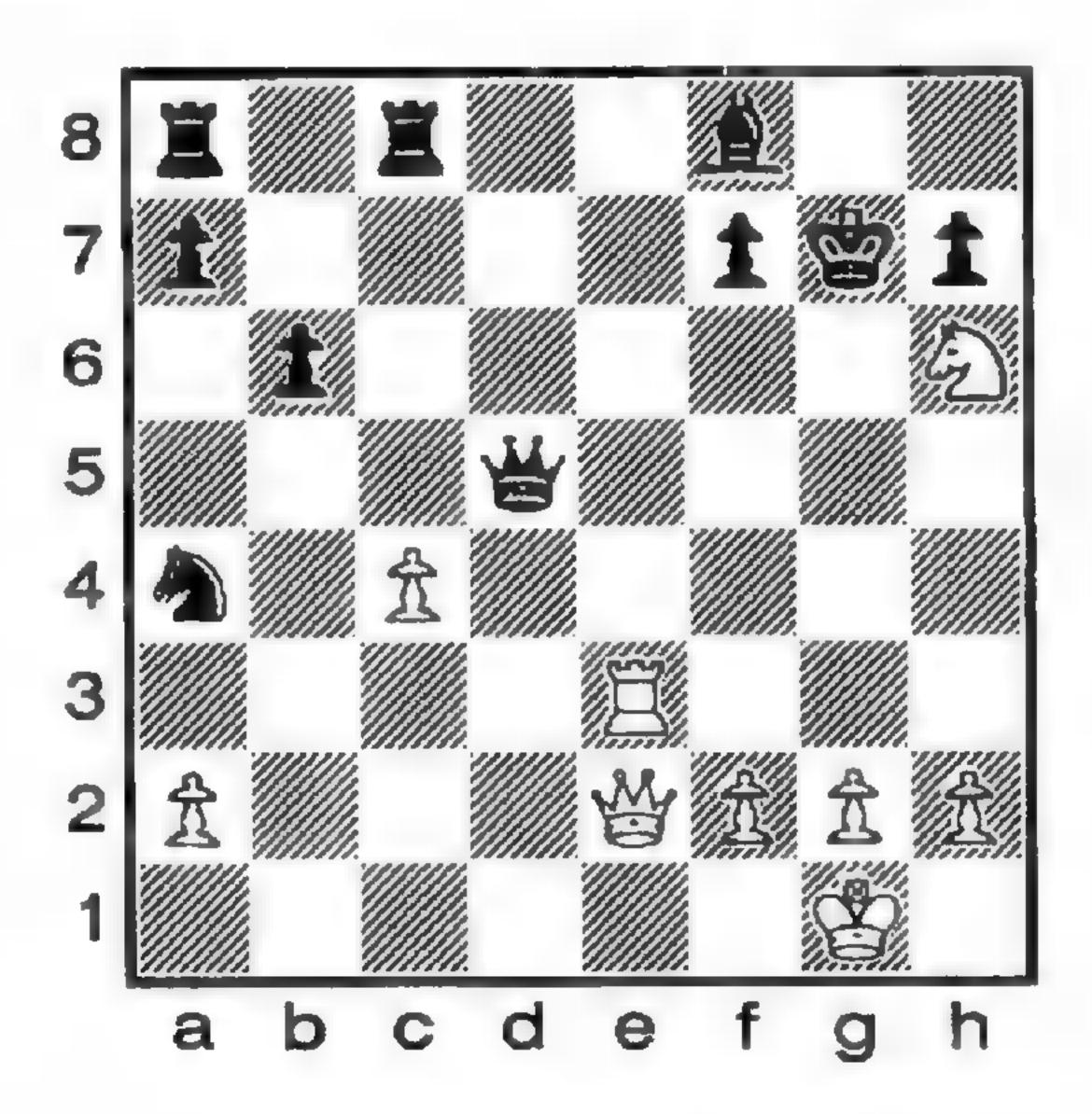
JUEGAN LAS NEGRAS

Clave: Cuando menos se espera, salta la liebre.

Spasski - Langeweg

Sochi 1967

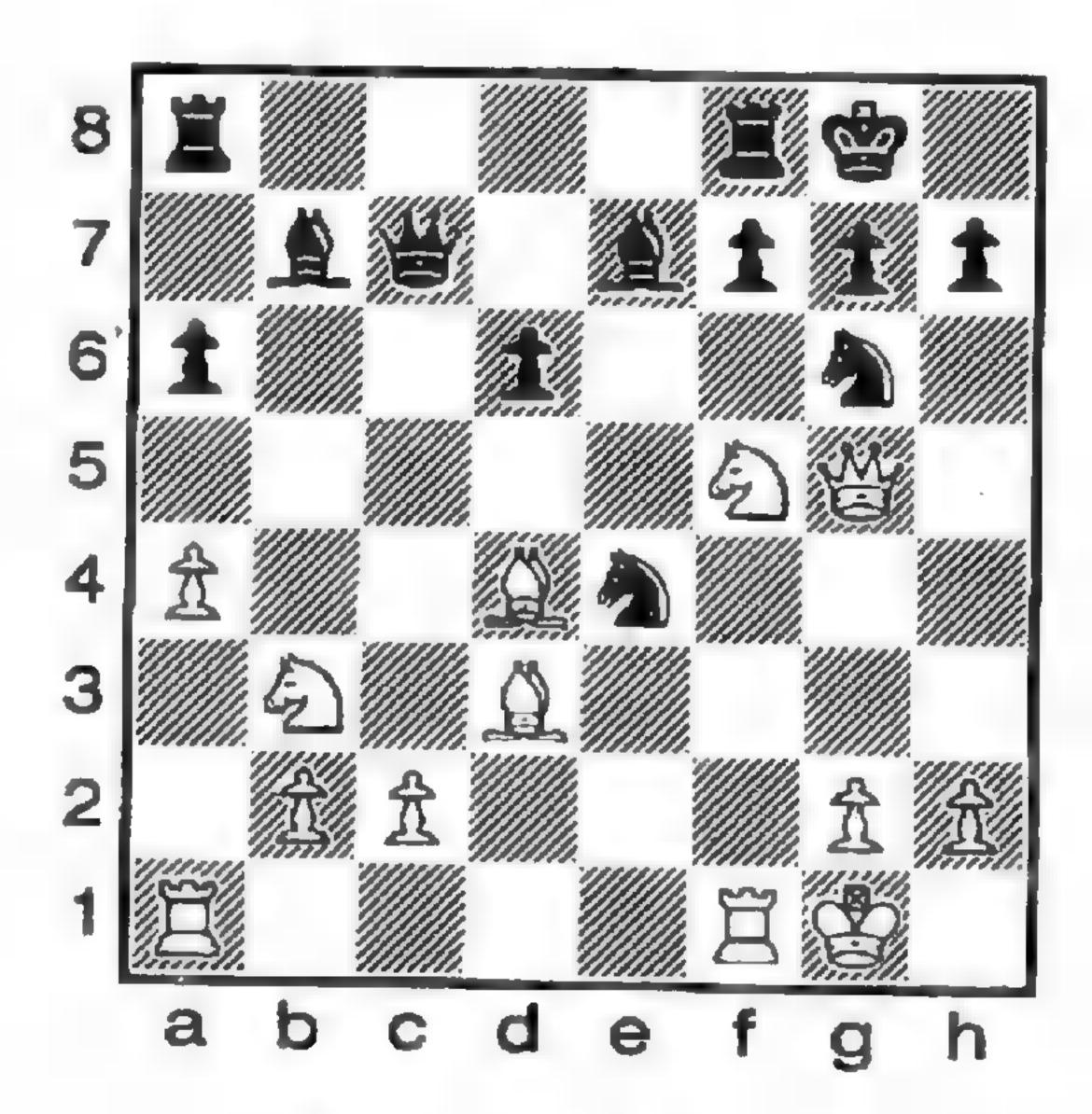




JUEGAN LAS BLANCAS

Clave: ¡También el caballo!

Spasski - Marszalek Leningrado 1960

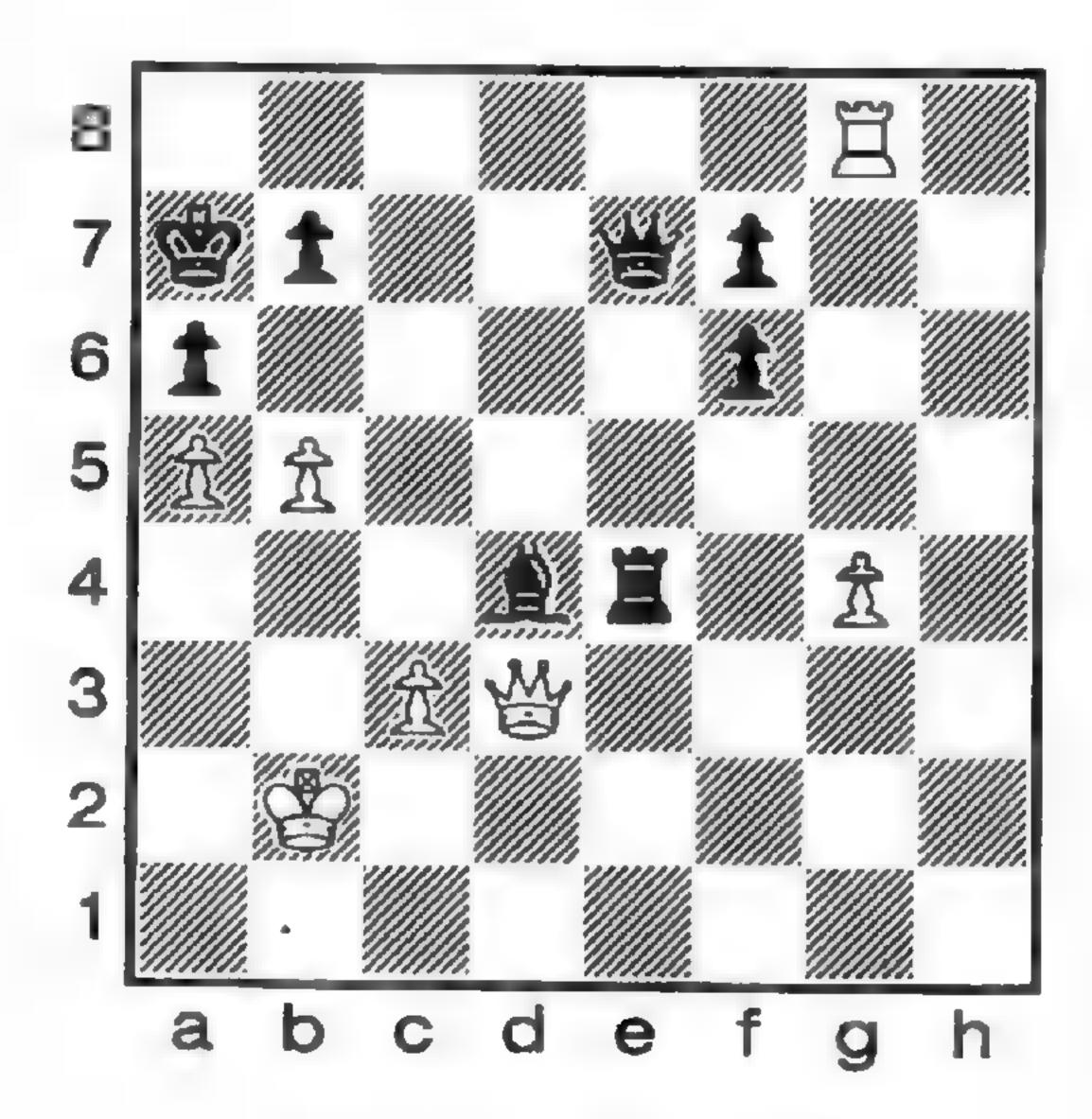


JUEGAN LAS BLANCAS

Clave: Intervención de peso.

Spasski - Petrosian

Moscu 1967

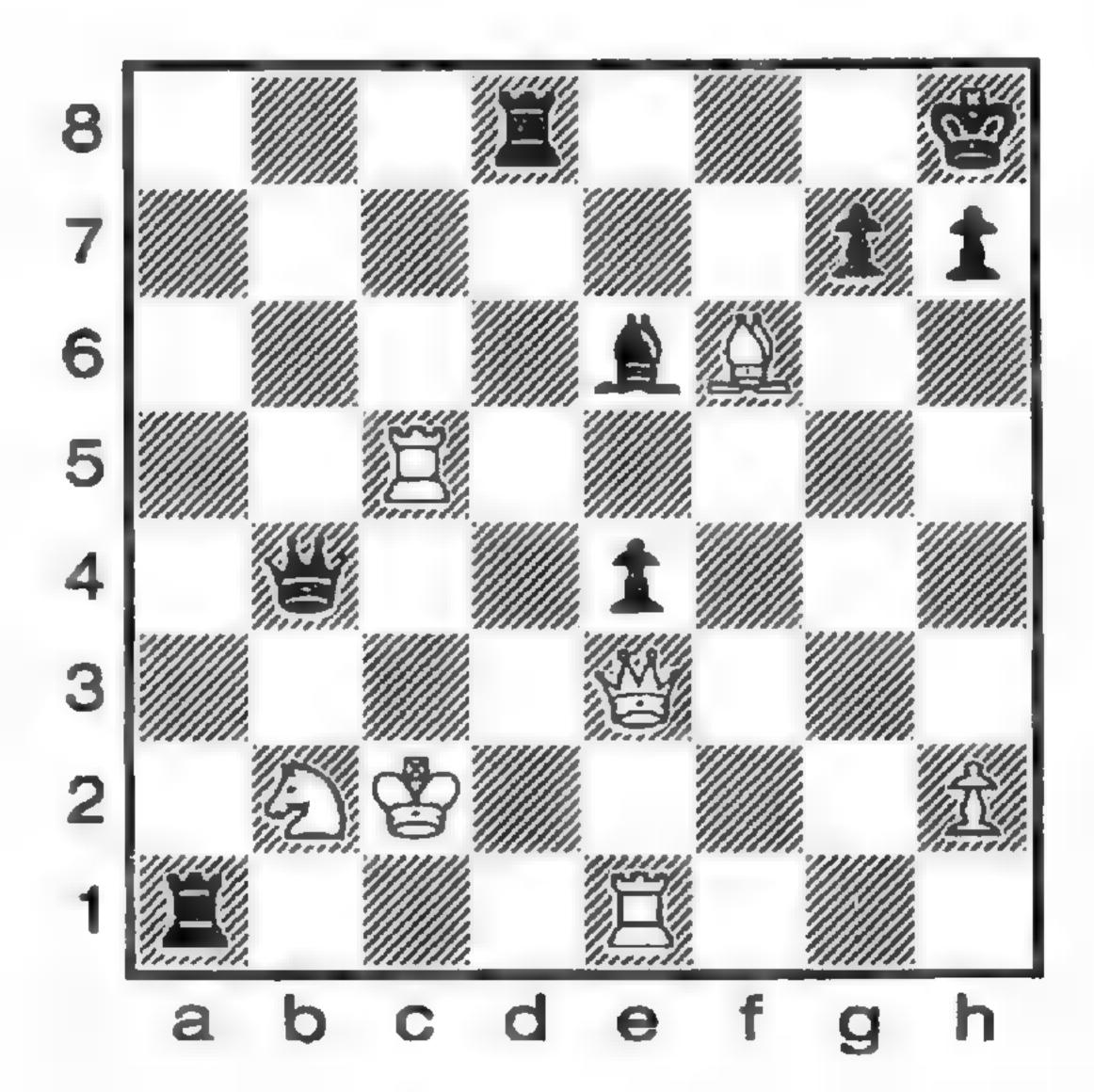


JUEGAN LAS BLANCAS

Clave: De improviso.

Korchnoi - Spasski

Leningrado 1952



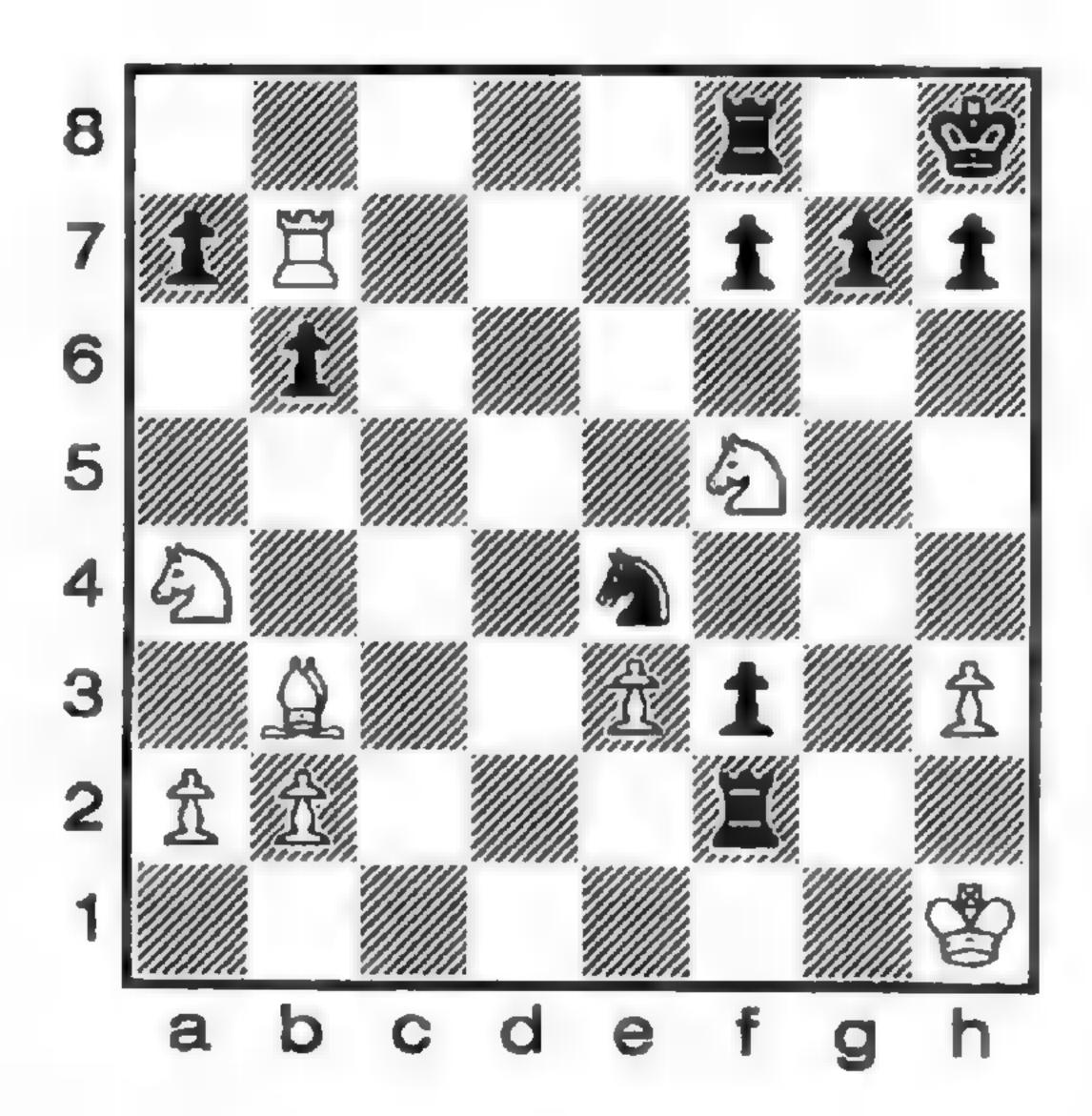
JUEGAN LAS NEGRAS

Clave: Sacrificio «de pega».

Bronstein - Spasski

Riga 1967



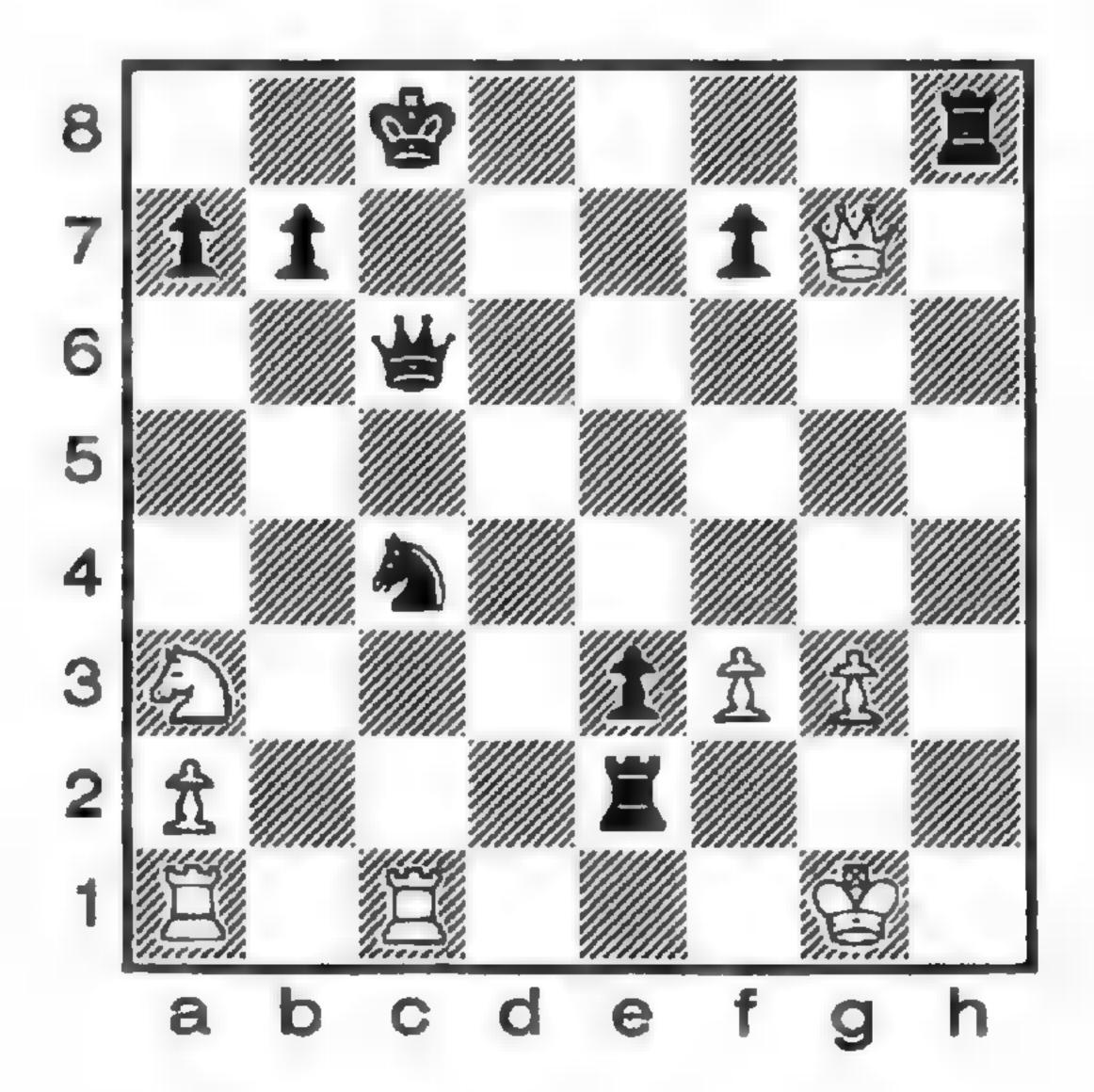


JUEGAN LAS NEGRAS

Clave: Apacible encerrona.

Forintos - Spasski

Leningrado 1960

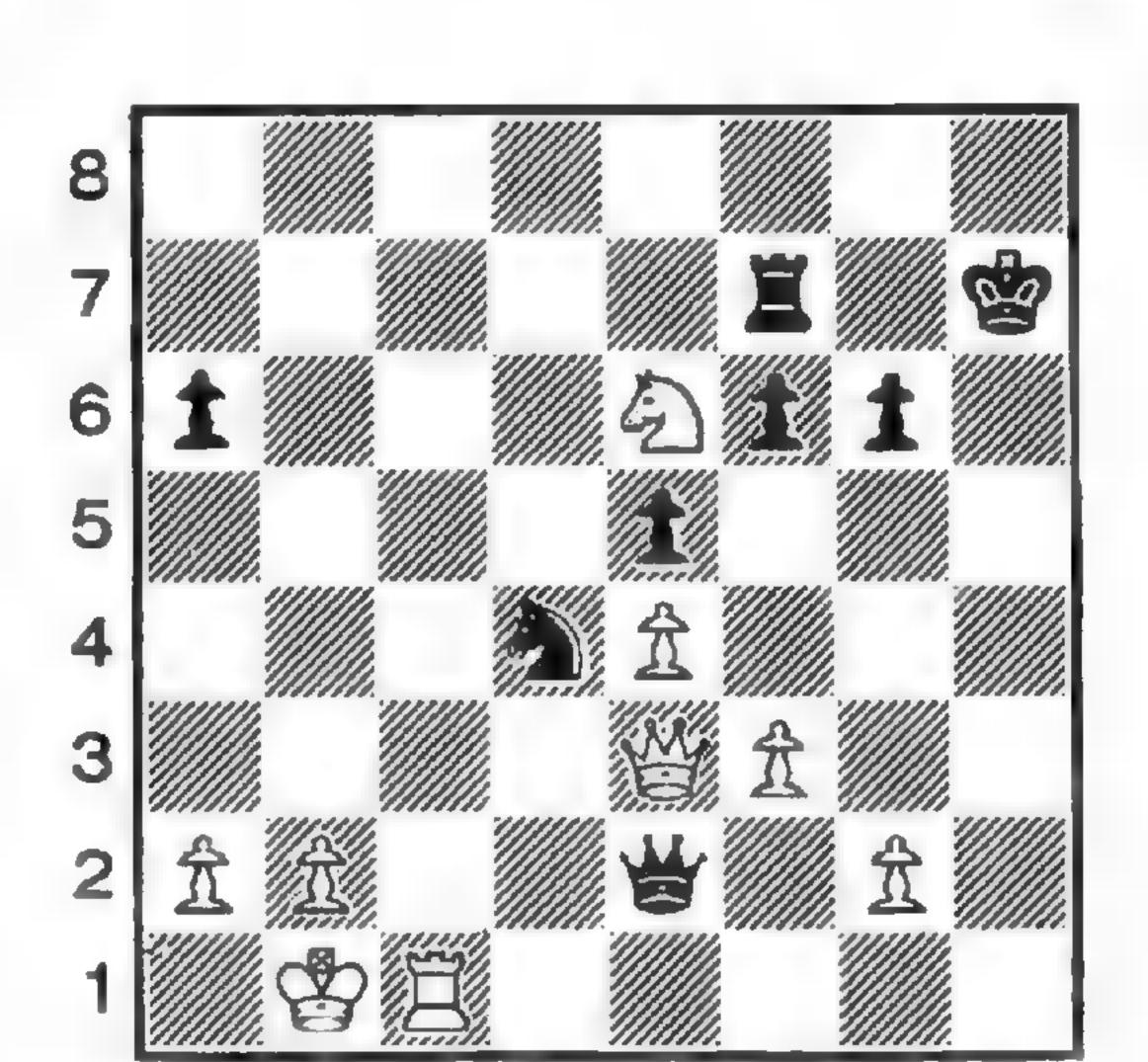


JUEGAN LAS NEGRAS

Clave: Hazle una oferta que no pueda rehusar.

Spasski - Korchnoi

Leningrado 1968



JUEGAN LAS BLANCAS

Clave: Aplastante intrusión.

Bobby Fischer (1943-)

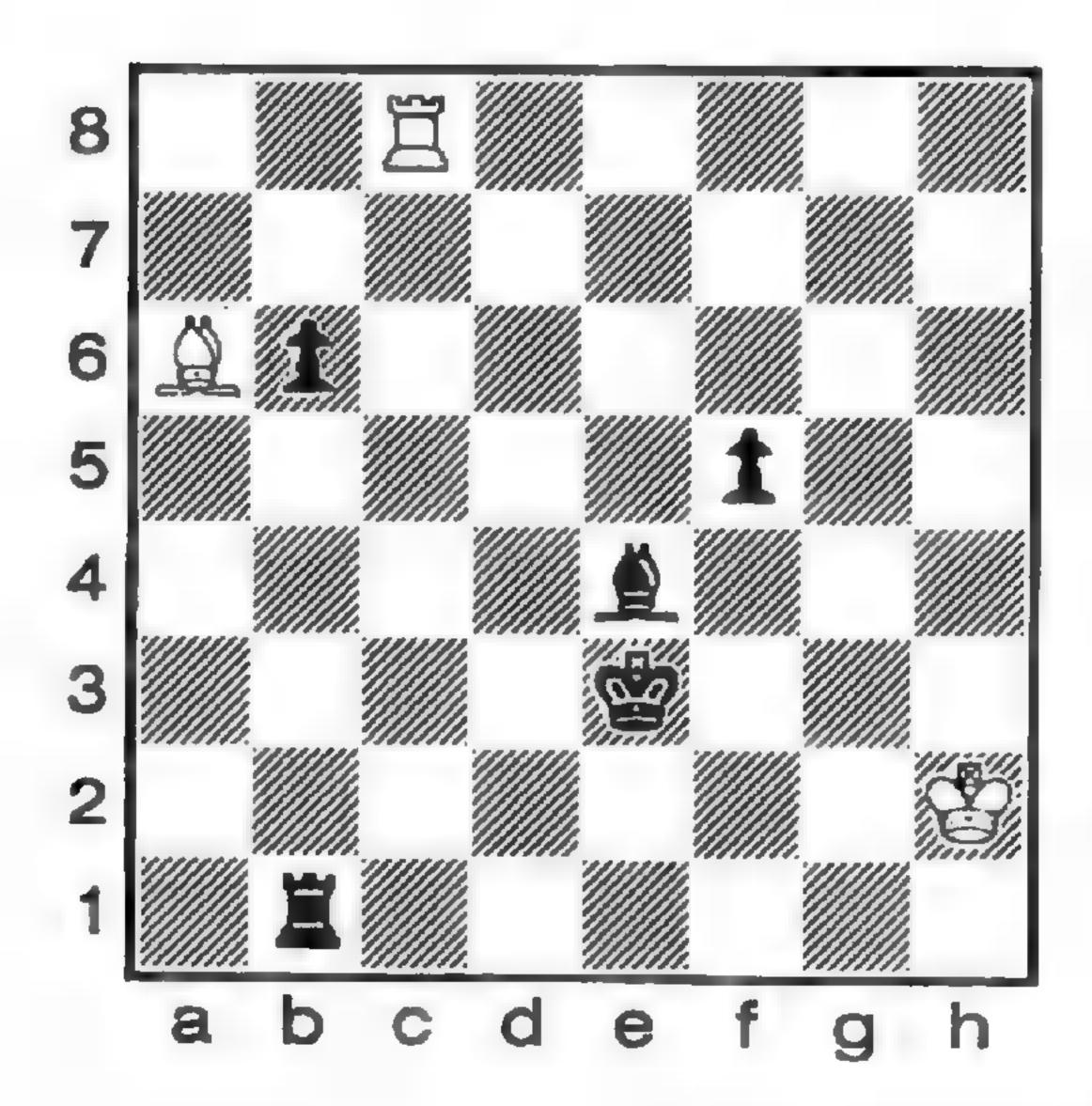
Campcon del mundo, 1972-75 Estados Unidos

Robbert James (Bobby) Fischer, el jugador mejor clasificado en la historia del ajedrez (puntuación federativa ELO de 2780) y el más joven de los grandes maestros (15 años), es todavía hoy un enigma para el público ajedrecistico. Tras derrotar Boris Spasski en 1972, negóse a defender el título contra el aspirante Karpov, en 1975, perdiendo el campeonato por incomparecencia, lo que nunca hasta entonces había ocurrido. Muchos aficionados lo tienen aún por el verdadero campeón del mundo.

Durante su adolescencia, allá por los años 50, Bobby se entregó por entero al estudio de la literatura ajedrecistica, familiarizandose intimamente con las partidas de los grandes campeones del pasado. Destilo la esencia estilistica de aquellos colosos y la integró en su propio juego. De Steinitz le vino su apasionada búsqueda de la verdad en el tablero; de Lasker, la apremiante urgencia del enfrentamiento entre dos voluntades opuestas; de Capablanca, el tratamiento límpido del medio juego; de Alekhine, la implacable energía que desplegaba en toda competición; de Euwe y Botvinnik, el estudioso enfoque y preparación de las aperturas. Estilísticamente, Fischer se asemeja al campeón de los años treinta, Max Euwe, a quien Alekhine elogió por «no cometer errores tácticos en la conducción de un ataque». Esta perfección se aplica igualmente a Fischer, cuyo número de errores tácticos ha sido mucho menor que el de otros campeones del mundo. Tal fue, en verdad, la clave de su éxito, que sobresalia entre todos los demás aspectos de su juego y les daba un brillo particular. Eminentemente racionalista. Fischer prefiere una estrategia sencilla y directa, y de todos los maestros modernos sólo él posee la presciencia que le permite llevar a cabo con exito sus astutos proyectos.

Larsen - Fischer Denver 1971

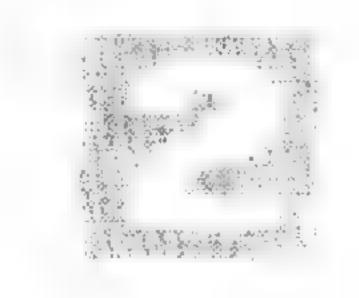


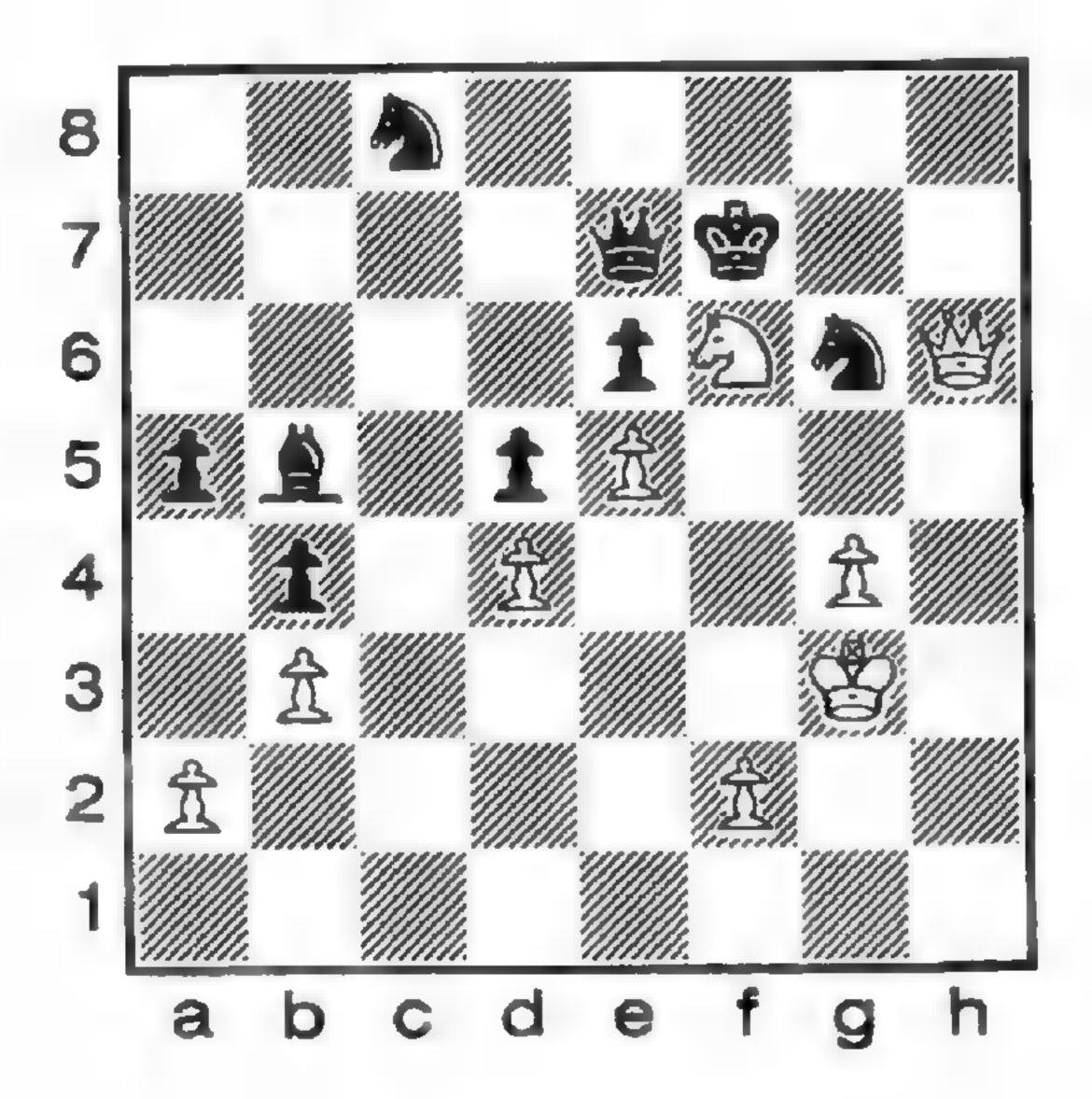


JUEGAN LAS NEGRAS

Clave: Marcha atras.

Fischer - Panno Buenos Aires 1970

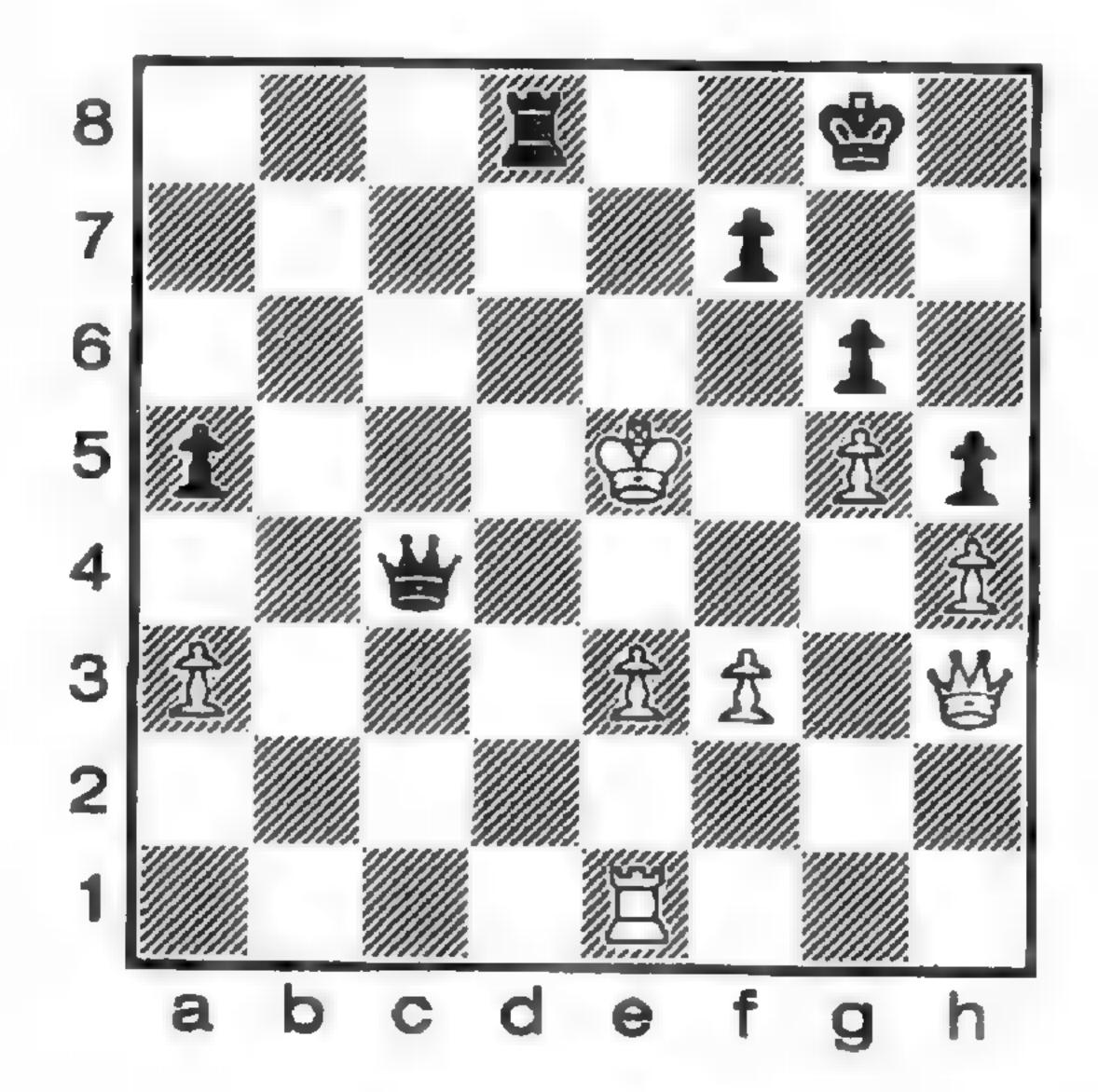




JUEGAN LAS BLANCAS

Clave: Dama arrolladora.

Denker - Fischer Nueva York 1959-60

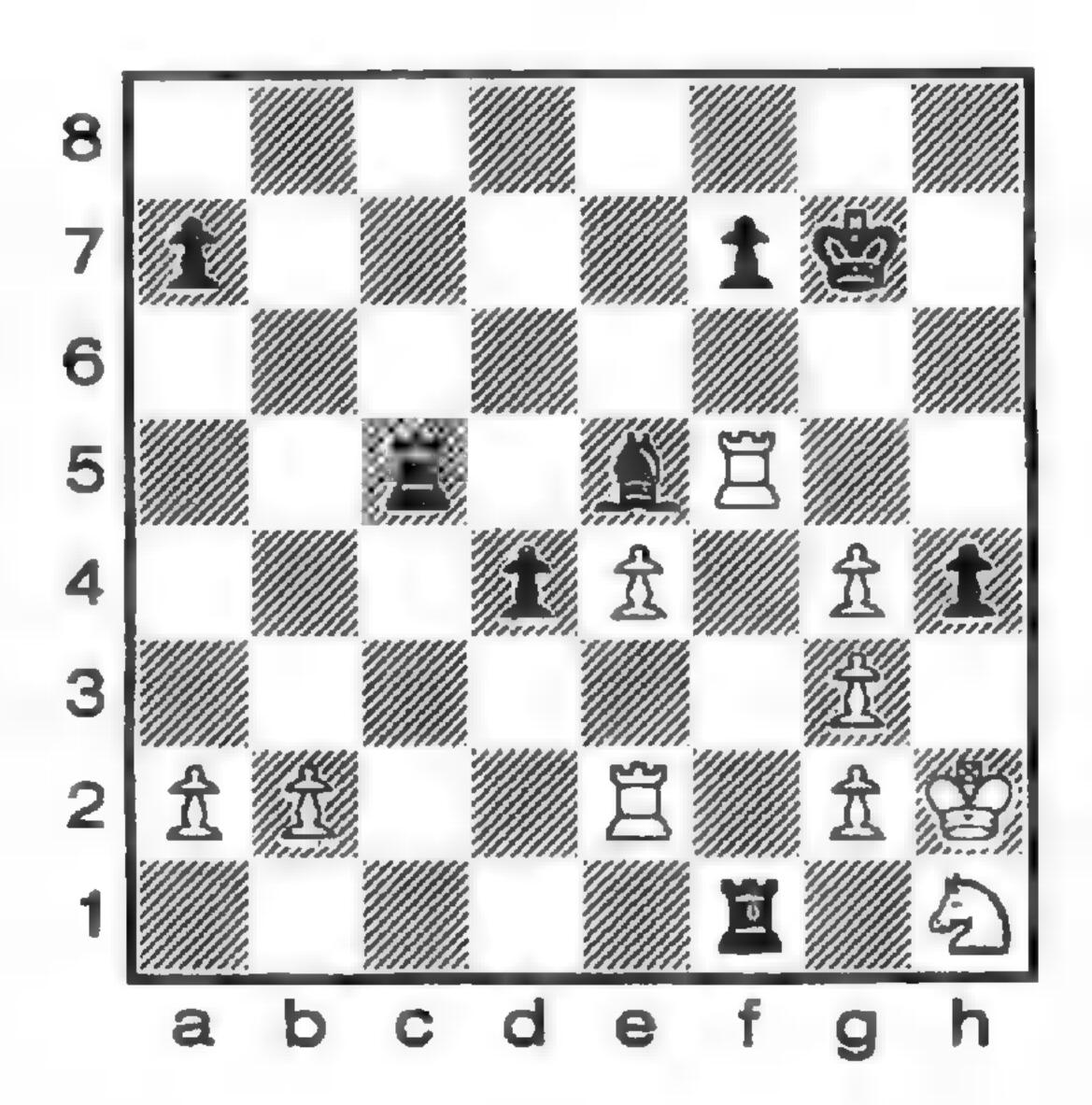


JUEGAN LAS NEGRAS

Clave: Escalada mortal.

Bisguier - Fischer Nueva York 1965-66

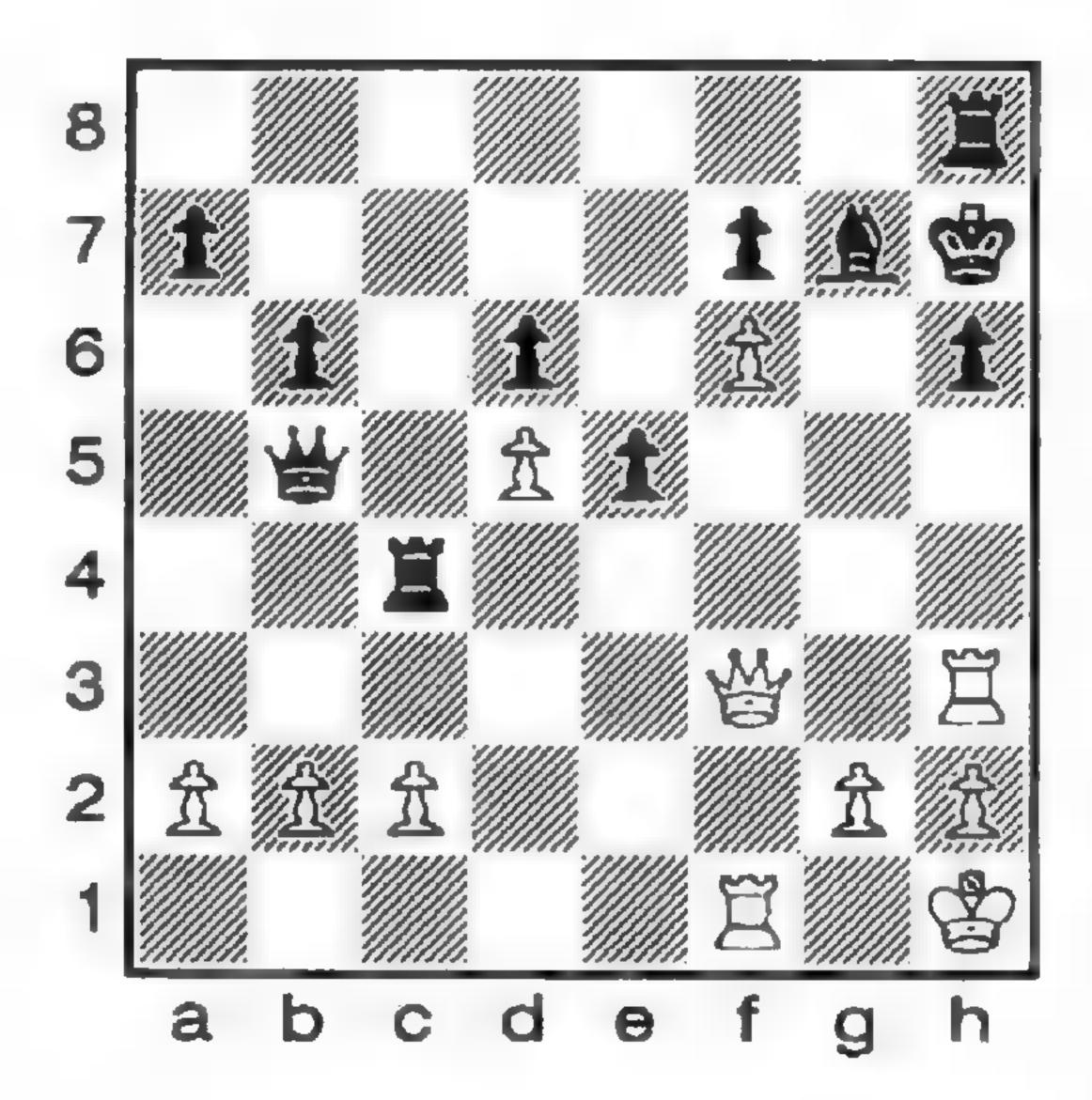




JUEGAN LAS NEGRAS

Clave: Empujado y acorralado.

Fischer - Kupper Zurich 1959



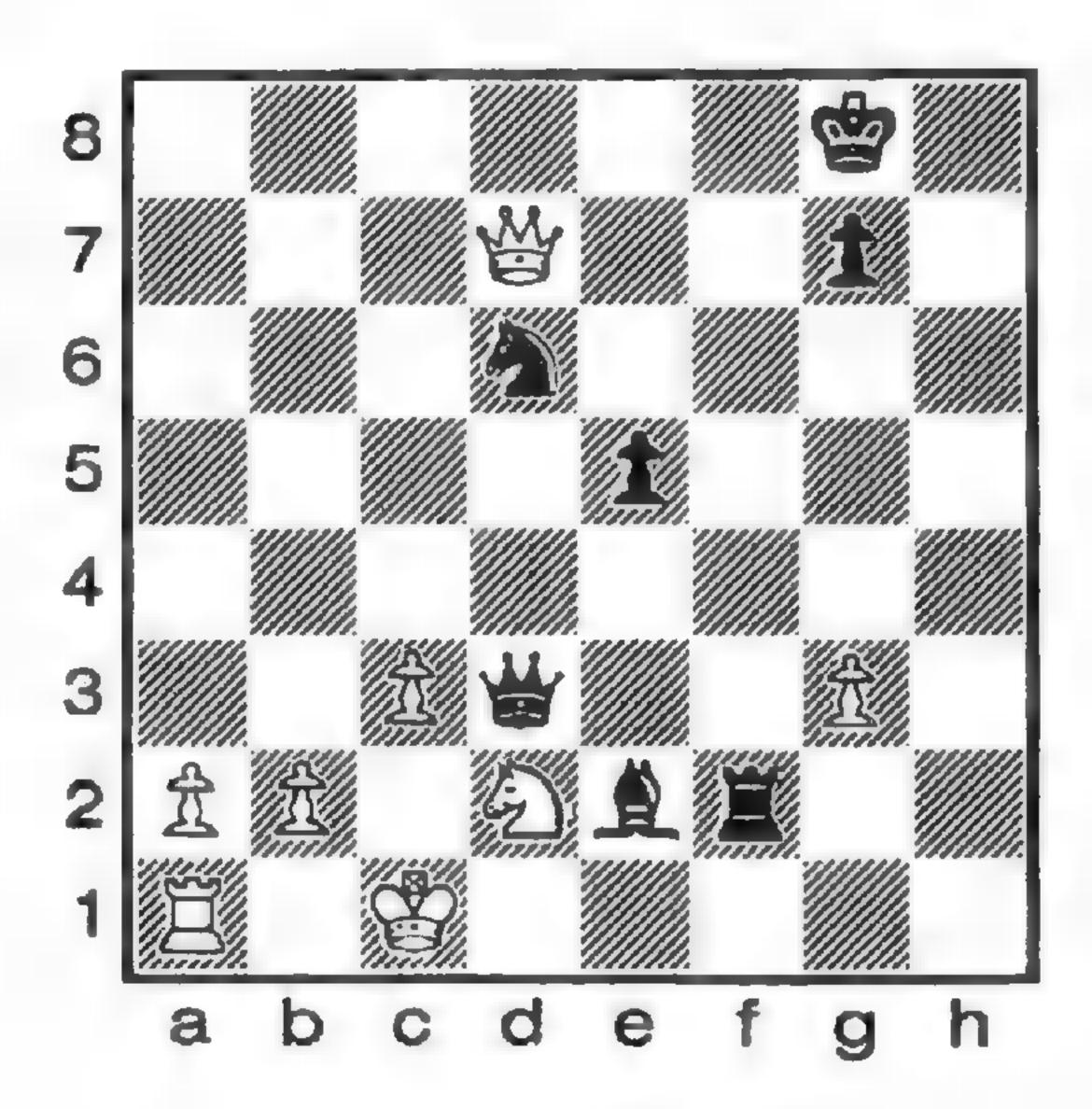
JUEGAN LAS BLANCAS

Clave: Interferencia.



Cambridge (Massachussets) 1978

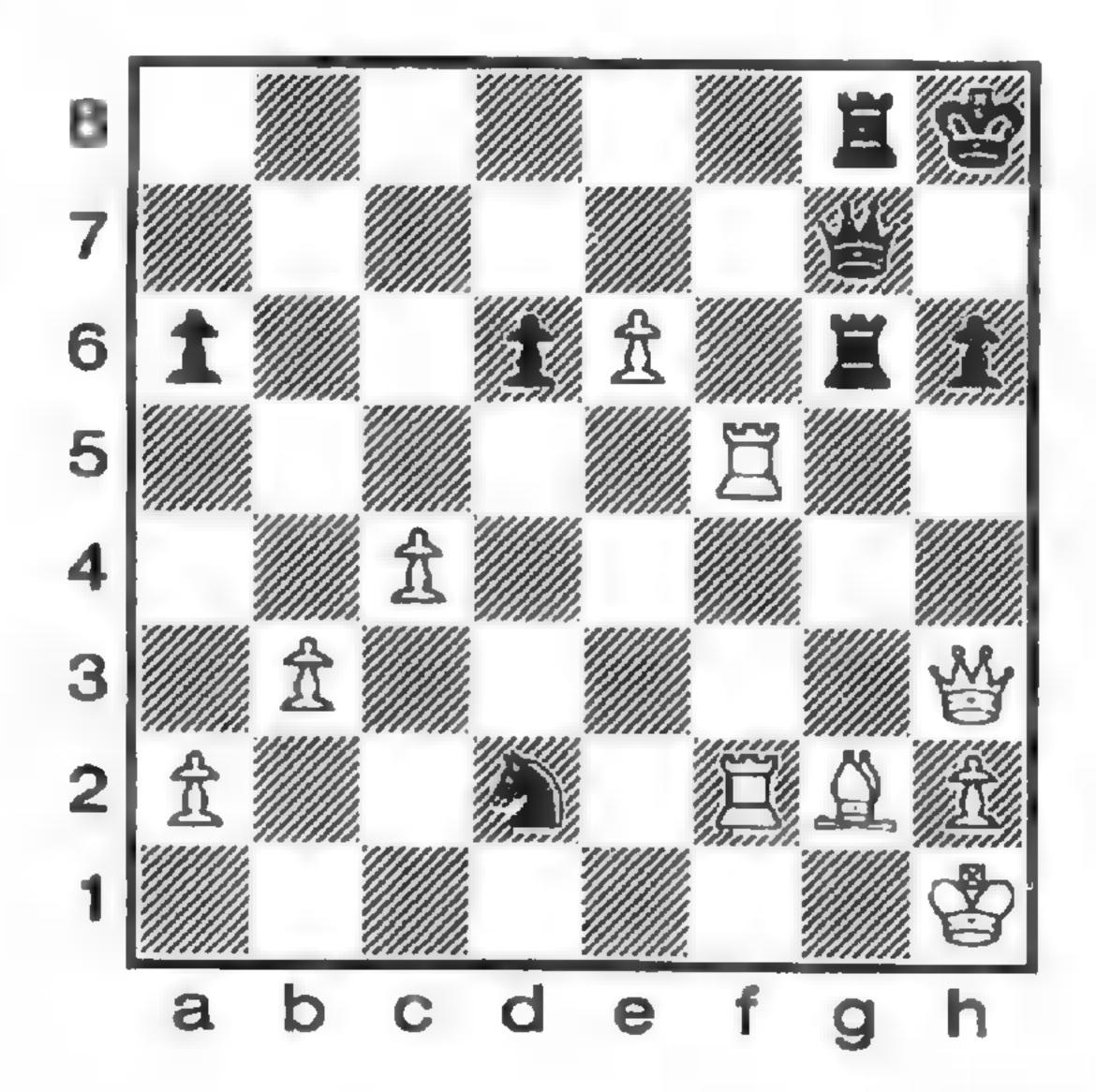




JUEGAN LAS NEGRAS

Clave: A la cuadra con el caballo.

Doda - Fischer La Habana 1965



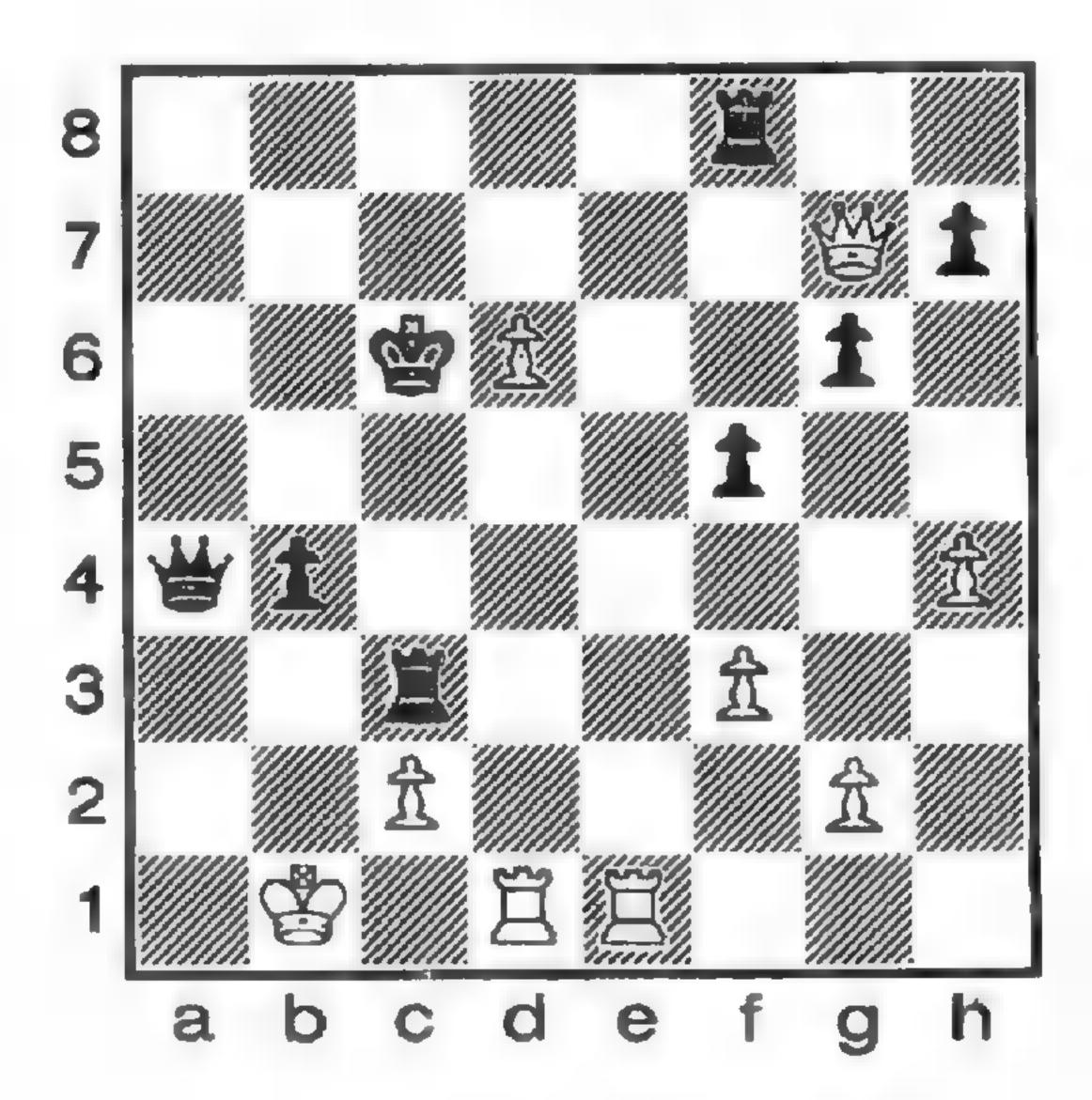
JUEGAN LAS NEGRAS

Clave: El brazo de la justicia llega muy lejos.

Fischer - Weinberger

Milwaukee 1957





JUEGAN LAS BLANCAS

Clave: Cerco real.

D. Byrne - Fischer Nueva York 1956



JUEGAN LAS NEGRAS

Clave: Ejército de pesadilla.

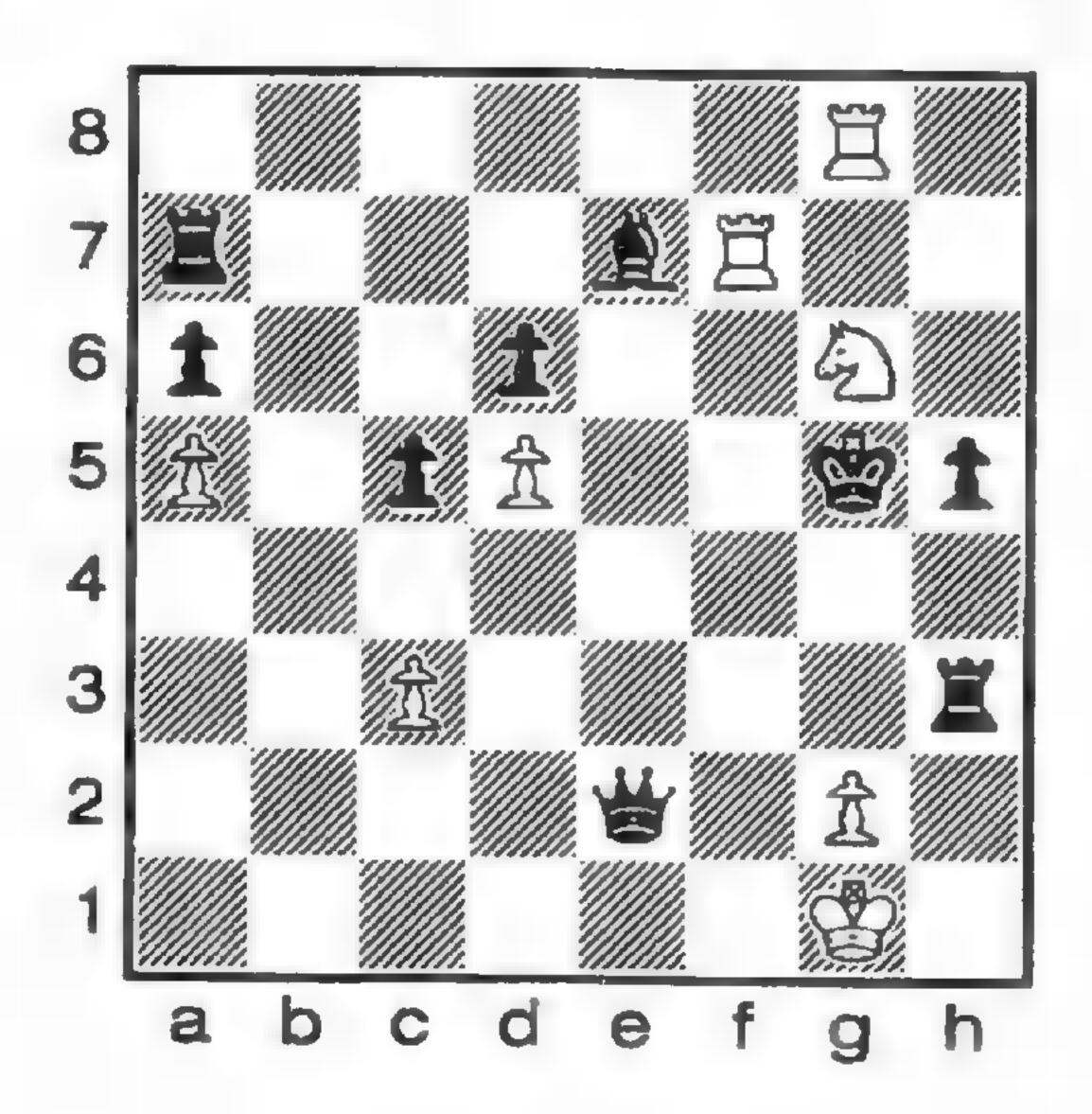
Anatoly Karpov (1951-)

Campeón del mundo, 1975-1985 Unión Soviética

Anatoly Karpov, duodécimo campeon del mundo, es el único en haber recibido el título supremo sin haber derrotado a su predecesor ni siquiera en una partida. Se le atribuyó la corona en 1975, cuando Bobby Fischer se negó a disputarla por no estar conforme con las reglas establecidas por la Federación Mundial de Ajedrez. Subsistirá siempre una duda sobre el resultado del «encuentro que nunca tuvo lugar», pero de todos modos la actuación subsiguiente de Karpov ha sido la de un gran campeón, incluyendo las dos veces en que defendió con éxito el título (Baguio 1978 y Merano 1981) contra su encarnizado rival Viktor Korchnoi.

Con su finisima intuición del juego posicional, Karpov encaja bien en la tradición Capablanca-Smyslov. Al igual que el legendario cubano, «olfatea» de lejos el peligro, lo que le permite mantener a raya al adversario antes de que la partida llegue a su crisis. Como Capablanca, también, Karpov hace gala de una gran confianza en sí mismo, sentándose ante el tablero con total seguridad en la victoria. Por bien situadas que parezcan estar en un momento dado las piezas de su contrincante, el campeón acaba por obligarlas a retroceder y dejar el campo libre a sus propias fuerzas. Lástima que esta técnica no pueda aprenderse, pues con ella la teoría daría un paso de gigante. Aparentemente se trata de un proceso intuitivo que ni el mismo Karpov es capaz de explicar.

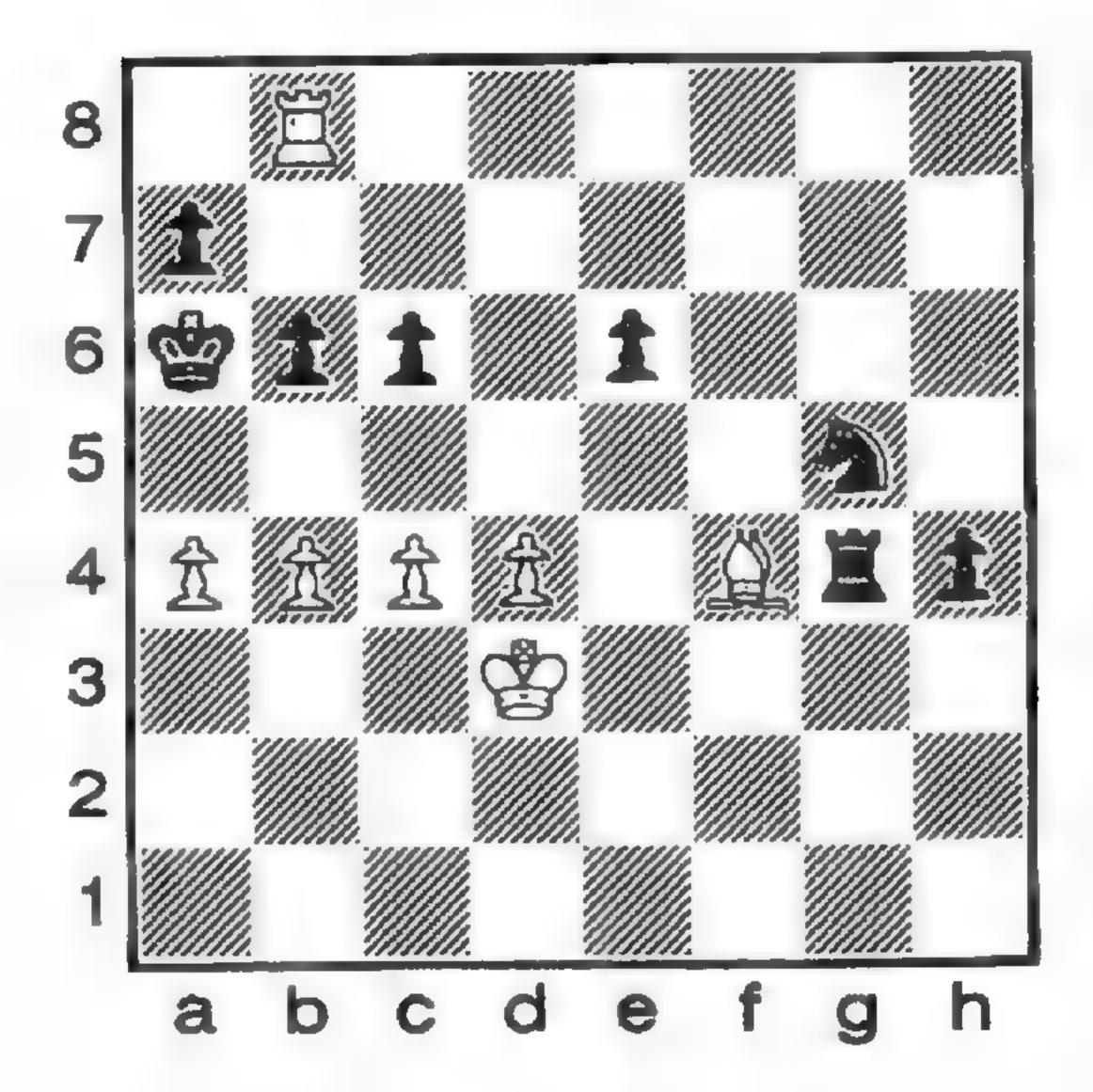
Karpov - Zoldos Hungria 1973



JUEGAN LAS BLANCAS

Clave: Aquí un caballo, alli un caballo, por doquiera un caballo.

Niza 1974



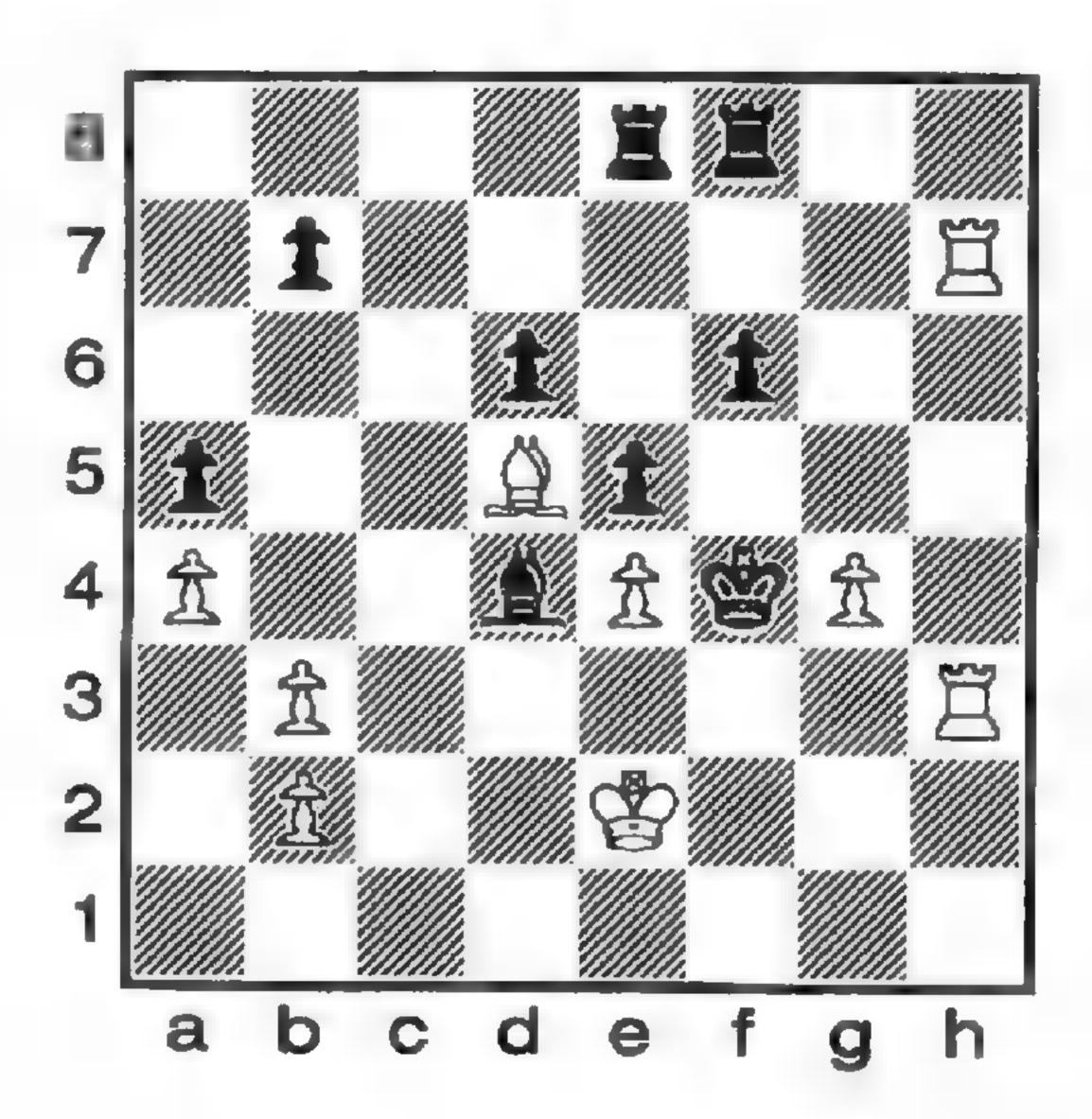
JUEGAN LAS BLANCAS

Clave: Preparación A.

Karpov - Mecking

Hastings 1972-73



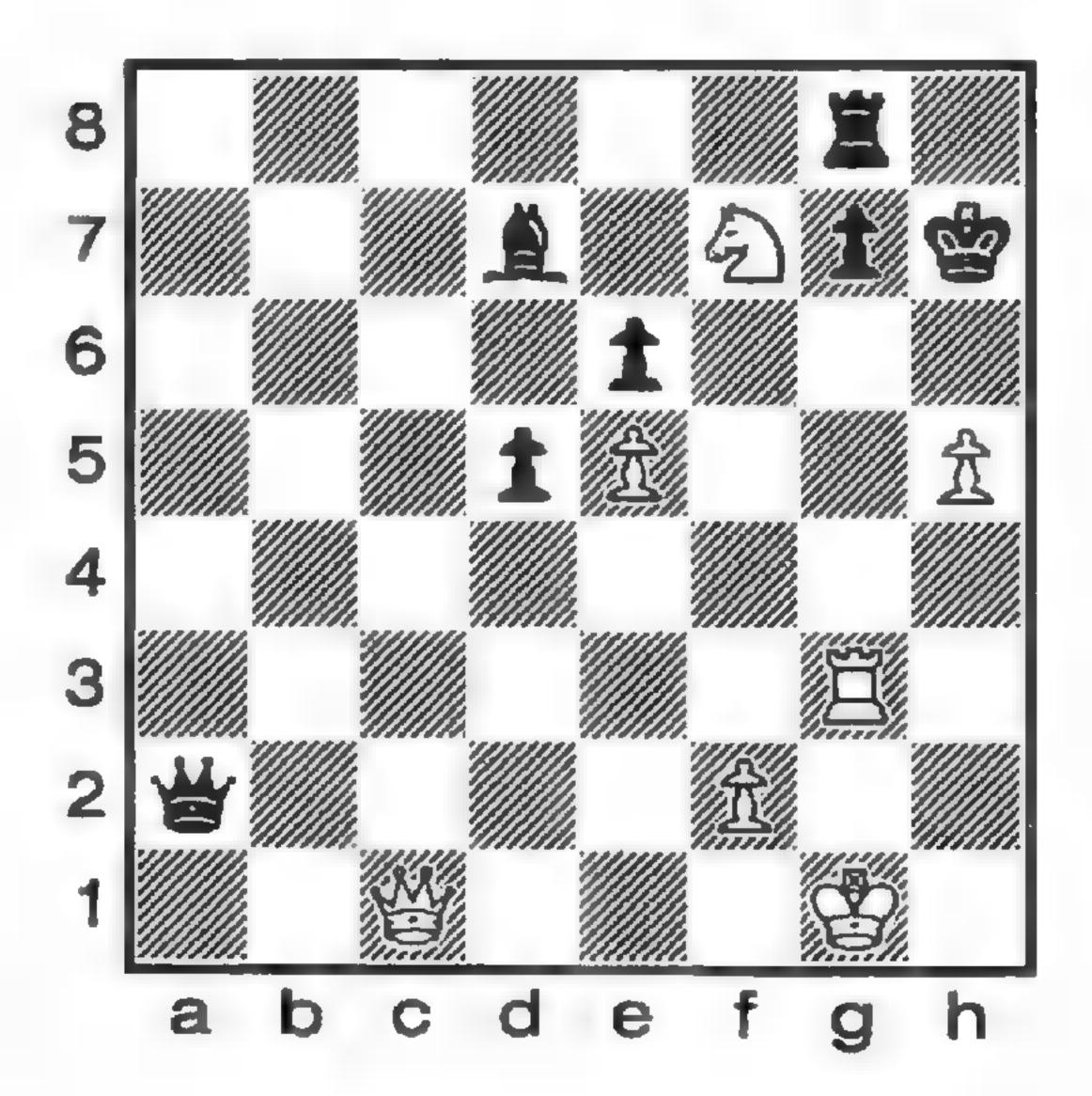


JUEGAN LAS BLANCAS

Clave: ¿Castillos en el aire?

Karpov - Taimanov

Leningrado 1972

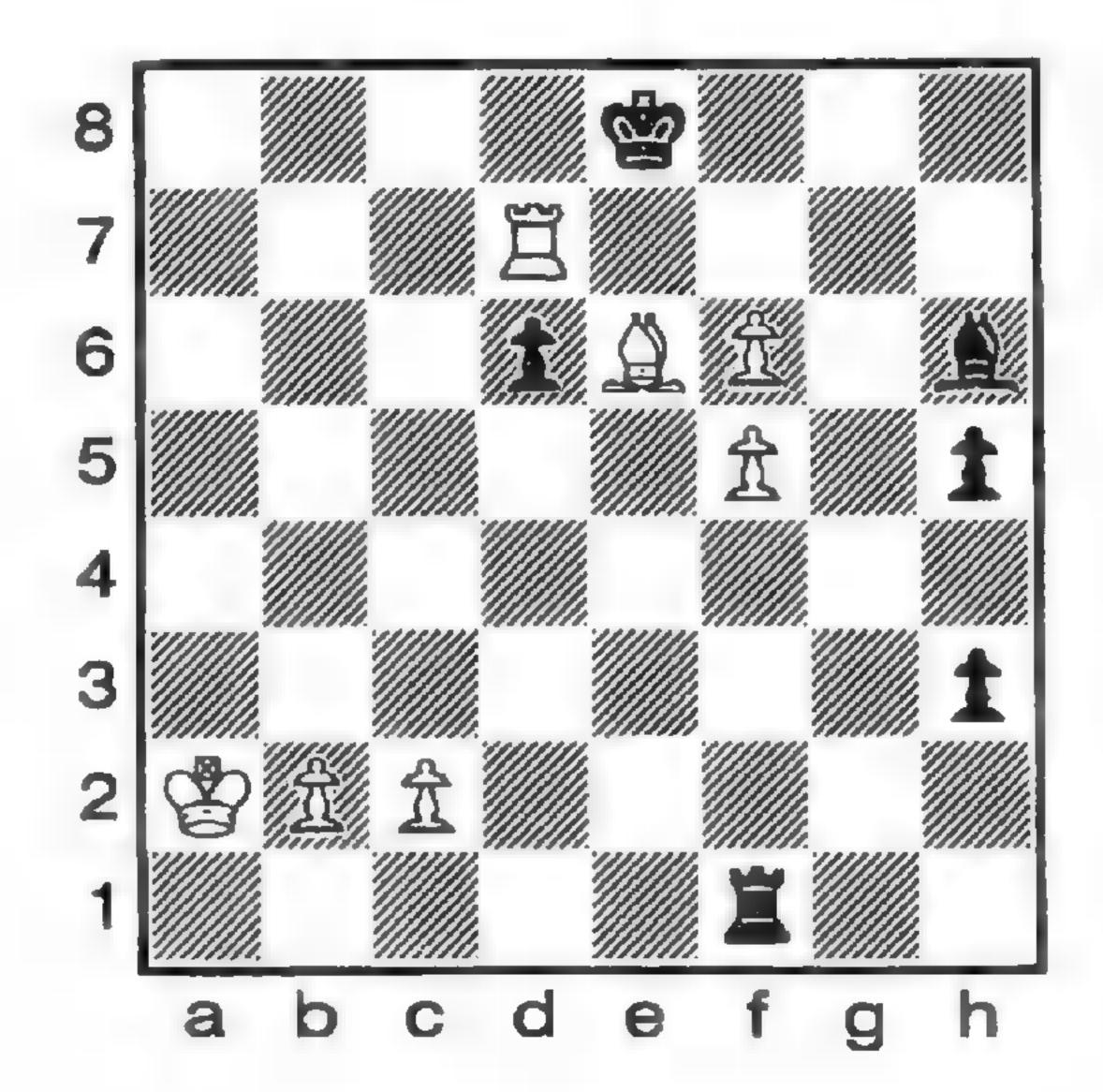


JUEGAN LAS BLANCAS

Clave: Doble refuerzo.

Karpov - Robert Byrne

Hastings 1971-72

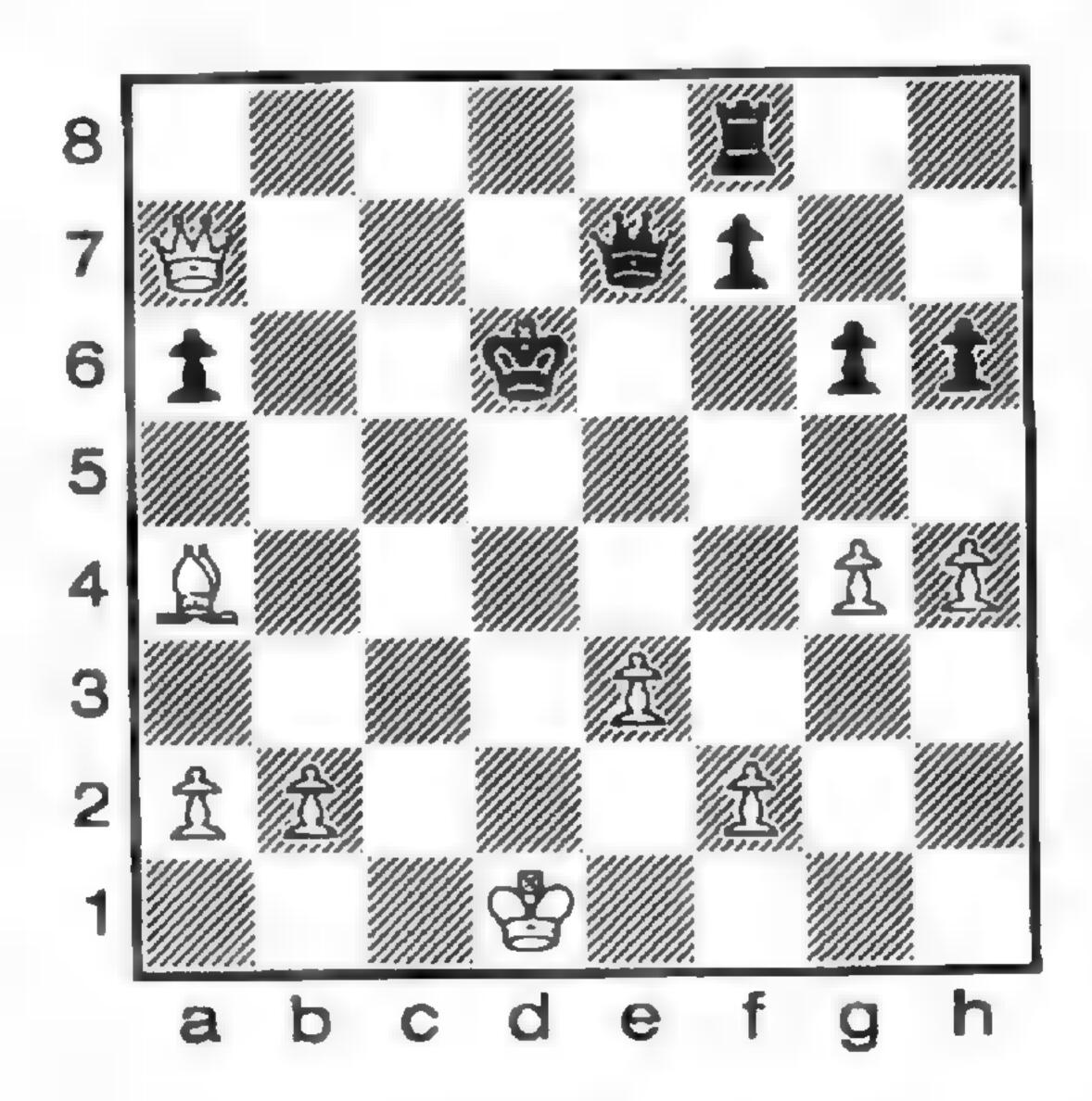


JUEGAN LAS BLANCAS

Clave: Objetivo C.

Karpov - Sax

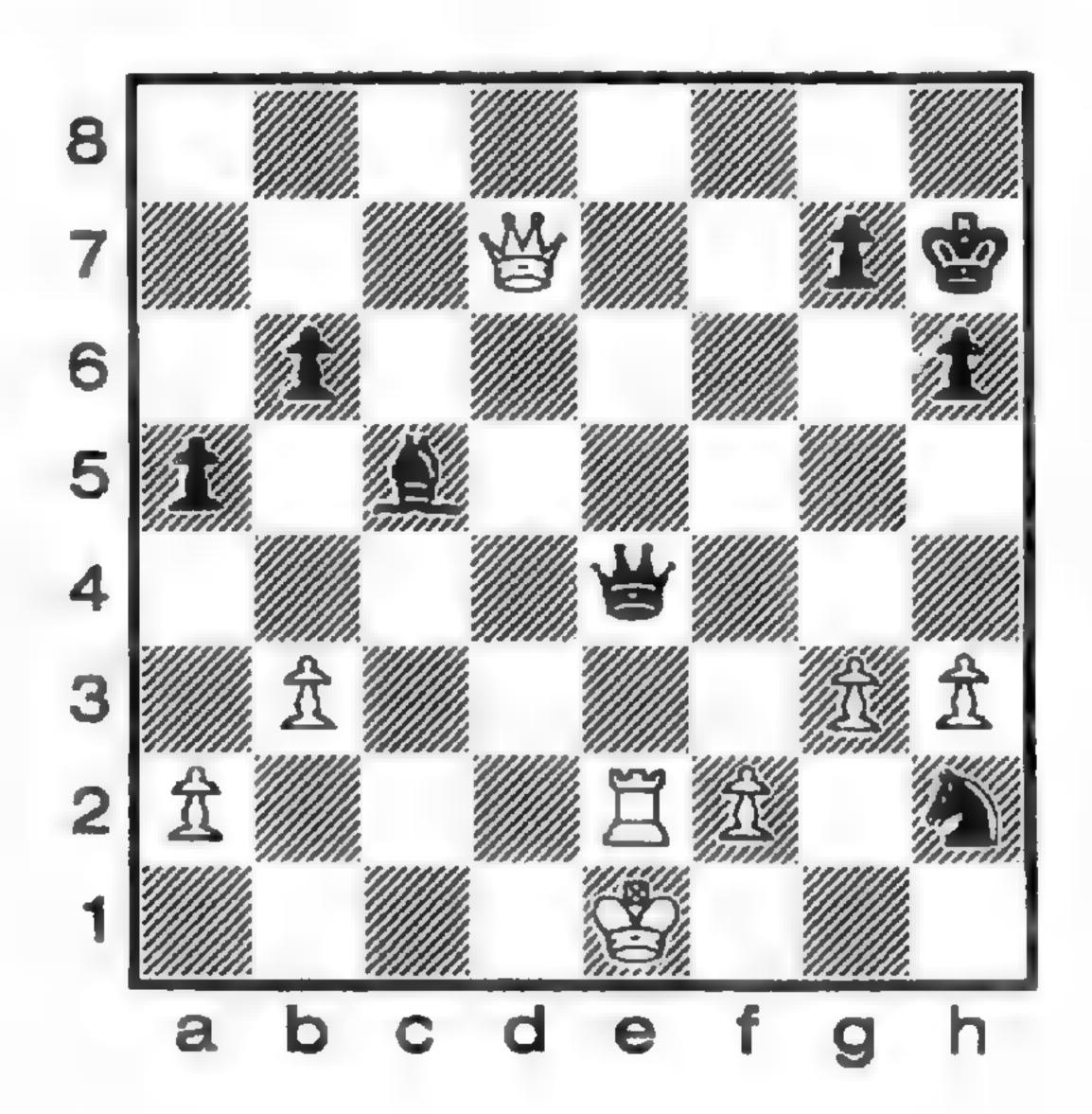
Linares 1983



JUEGAN LAS BLANCAS

Clave: Ayudante lejano.

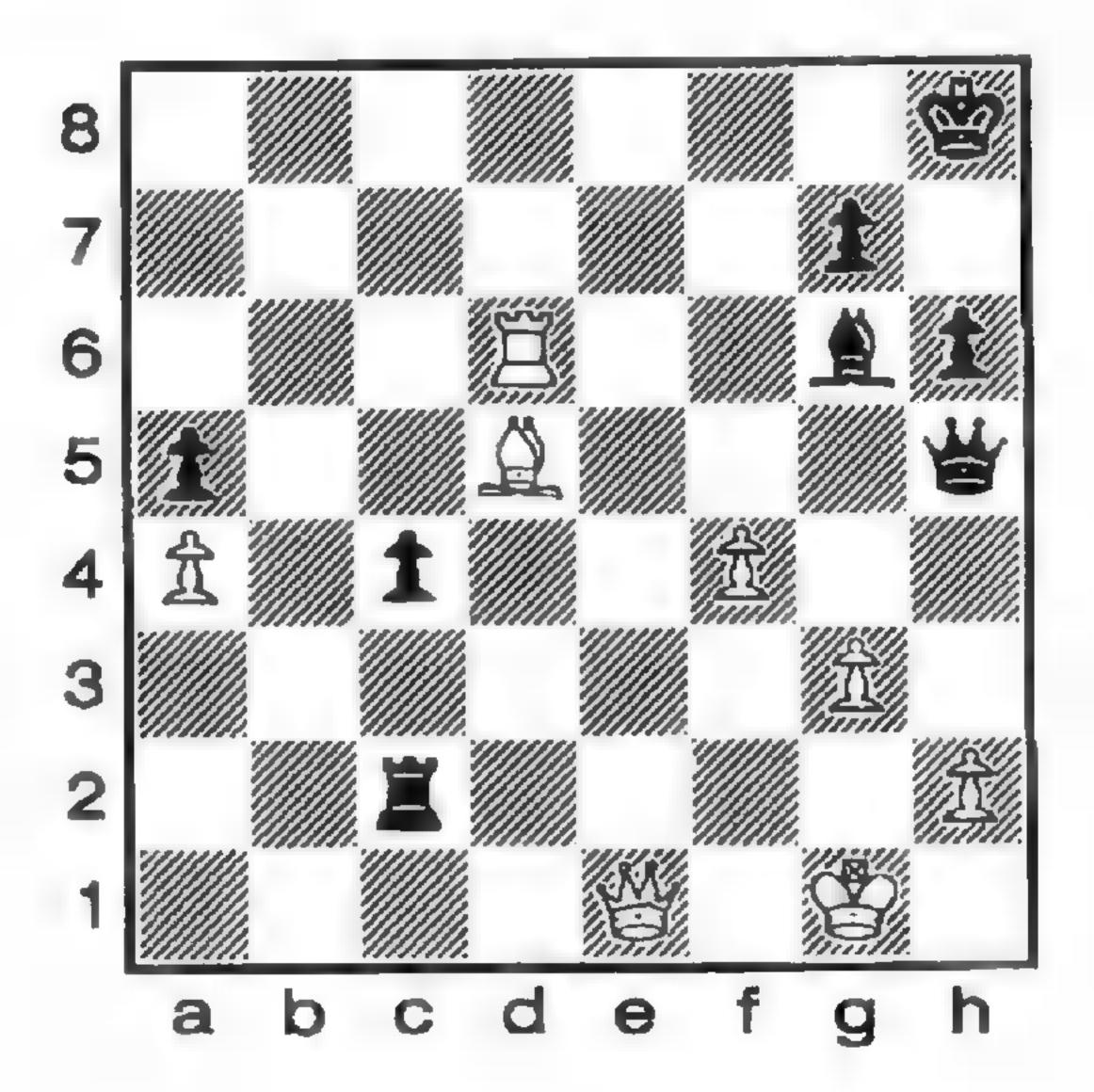
Torre - Karpov Tilburg 1982



JUEGAN LAS NEGRAS

Clave: Fuego cruzado.

Karpov - Najdorf Mar del Plata 1982

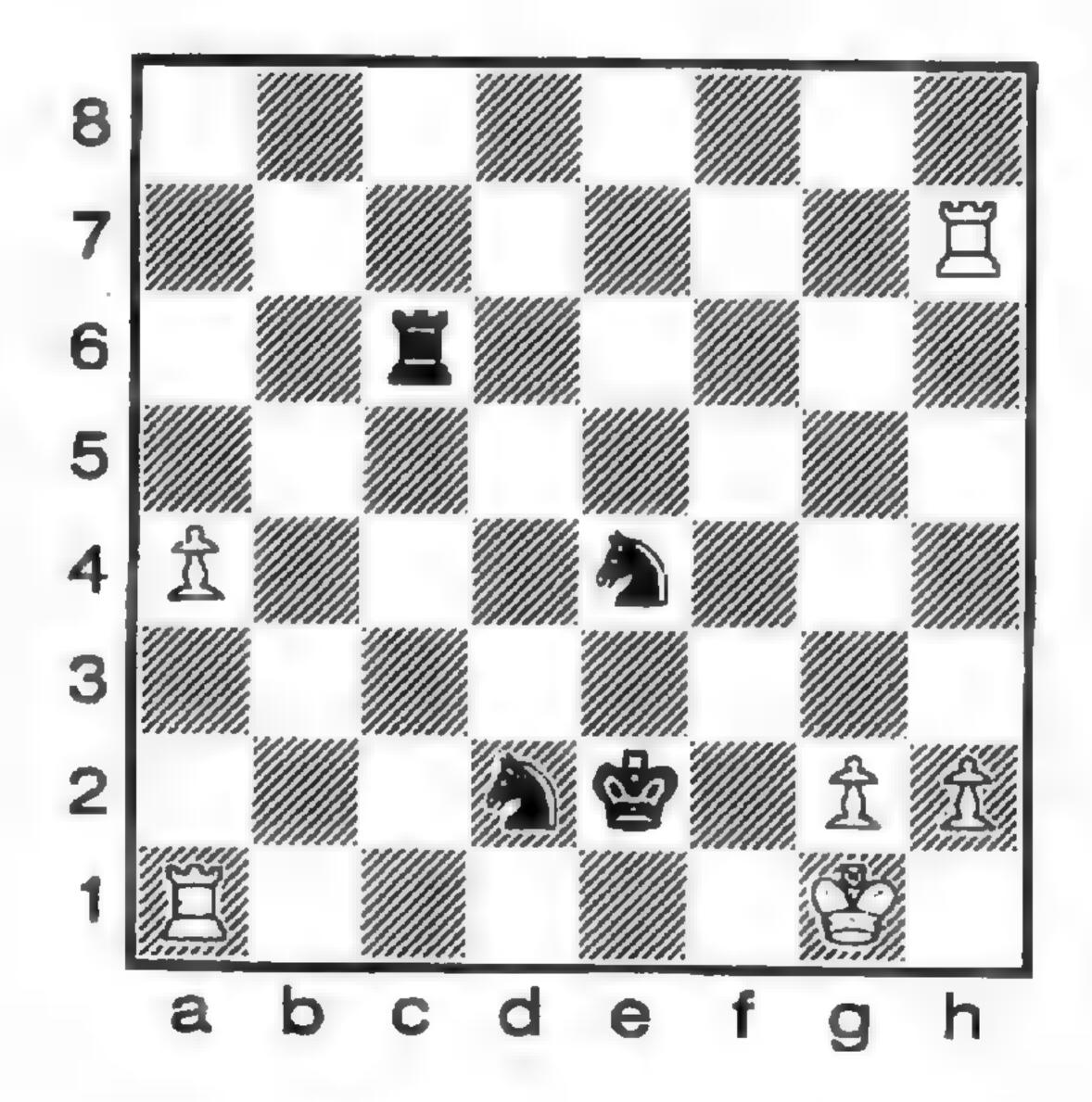


JUEGAN LAS BLANCAS

Clave: Un alfil bloqueado es lo que quiere la dama.

Korchnoi - Karpov

Baguio 1978



JUEGAN LAS NEGRAS

Clave: Carga de caballería.

Garri Kasparov (n. 1963)

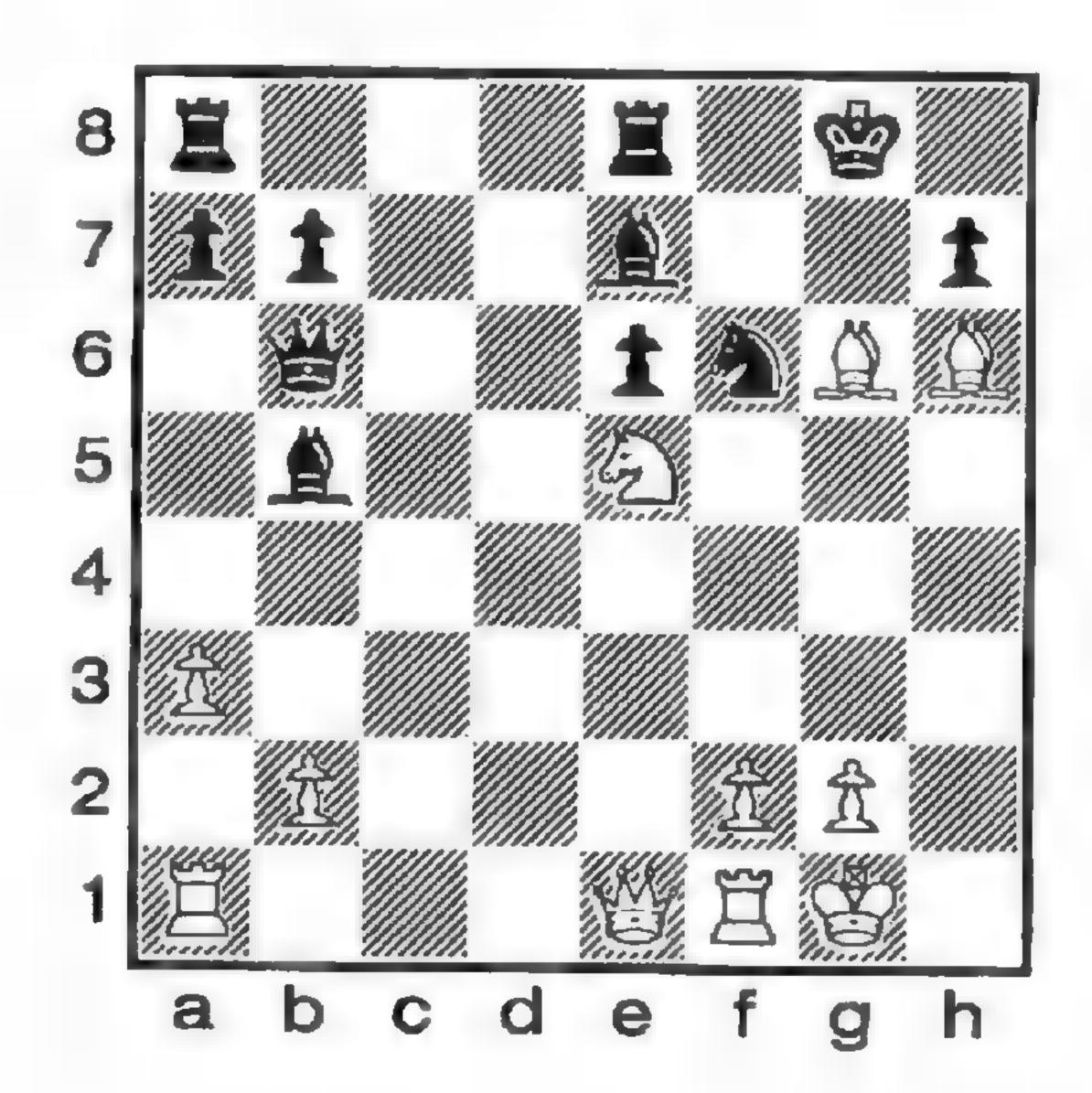
Campeon del mundo, 1985-... Unión Soviética

Nacido en la República del Azerbaiján, Garri Kasparov es el jugador más dotado que haya producido nunca la Unión Soviética. Descubierto por los cazatalentos rusos cuando tenía diez años, su tutor fue nada menos que el ex campeón mundial Botvinnik, con quien estudió durante cinco años. Al término de este período, y cuando contaba dieciseis, Kasparov hizo su presentación en los escenarios internacionales mostrándose ya como un jugador provisto de sólidas credenciales de Gran Maestro. Como resulto evidente después de su actuación de 1979 en Banja Luka, donde se clasifico primero con dos puntos de ventaja sobre el Gran Maestro más próximo.

Durante el decenio siguiente la curva de los éxitos de Kasparov no hizo sino crecer: campeón mundial juvenil en 1980; campeón de la Unión Soviética en 1981; ganador del Interzonal en 1982. Durante el torneo de Candidatos de 1983-1984, Kasparov derrotó sucesivamente a Beliavski, Korchnoi y Smyslov hasta situarse como aspirante oficial a la corona entonces detentada por Karpov. El 9 de noviembre de 1985, cuando Karpov puso fin con su abandono a la vigesimocuarta partida del campeonato mundial. Kasparov se proclamó a sus 22 años

el campeon más joven de la historia.

El estilo de Kasparov se parece mucho al de Alekhine, a quien aquél reconoce como inspirador. Lo mismo que las partidas de su famoso predecesor, el juego de Kasparov prodiga novedades en la apertura, golpes tácticos sorprendentes y concepciones estratégicas profundas. Artista creador siempre, Kasparov busca en su juego la excelencia y unos valores duraderos, que resistan la prueba del tiempo.

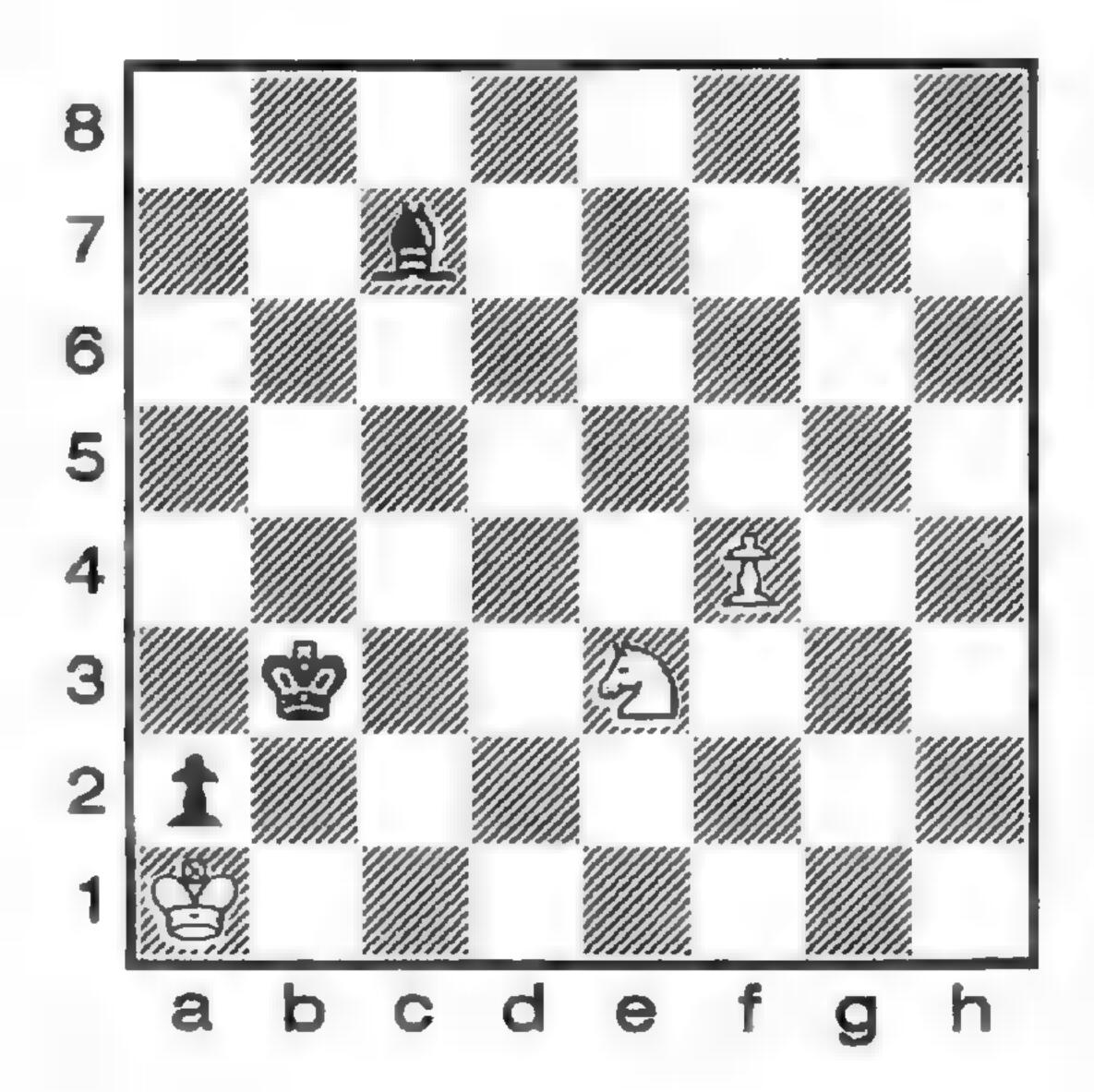


JUEGAN LAS BLANCAS

Clave: El talon de Aquiles.

Arnason - Kasparov Dortmund 1980

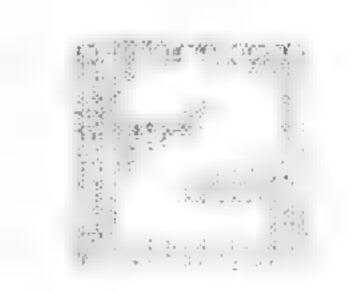


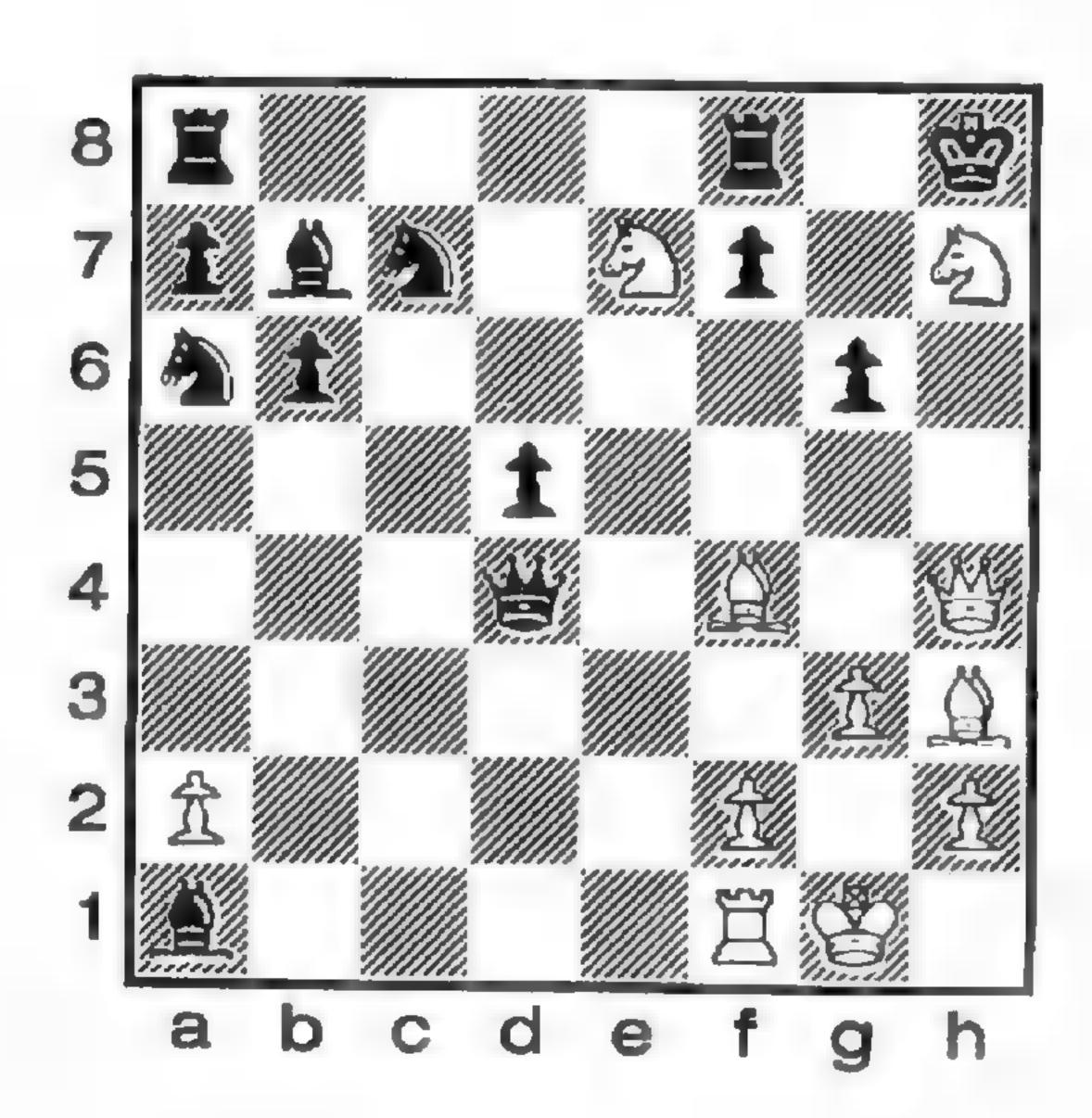


JUEGAN LAS NEGRAS

Clave: No hay cuartel.

Kasparov - Marjanovic Olimpíada 1980



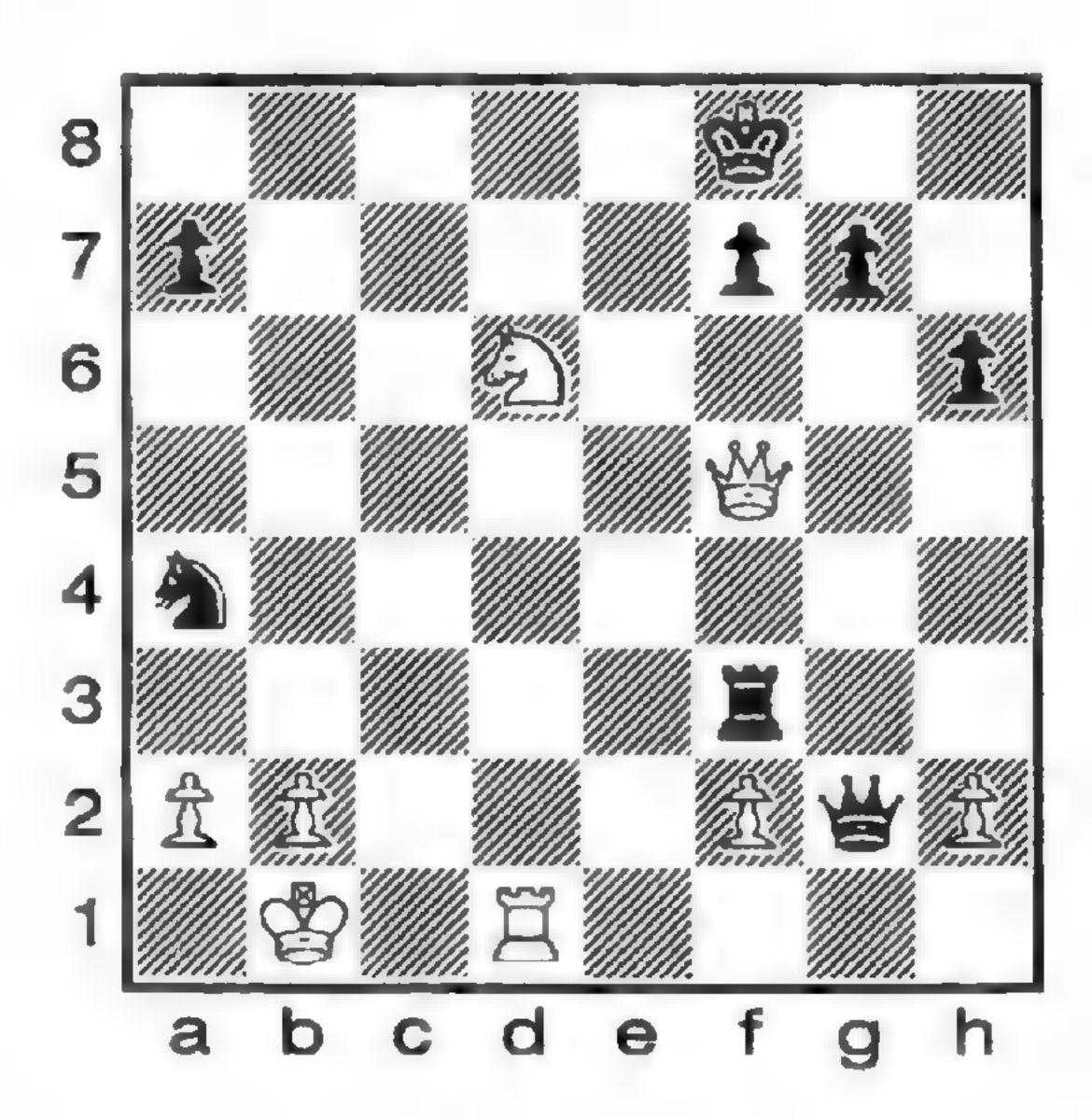


JUEGAN LAS BLANCAS

Clave: Caballo a escuadra.

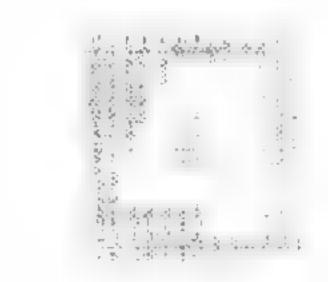
Kasparov - I. Zaitsev Baku 1980

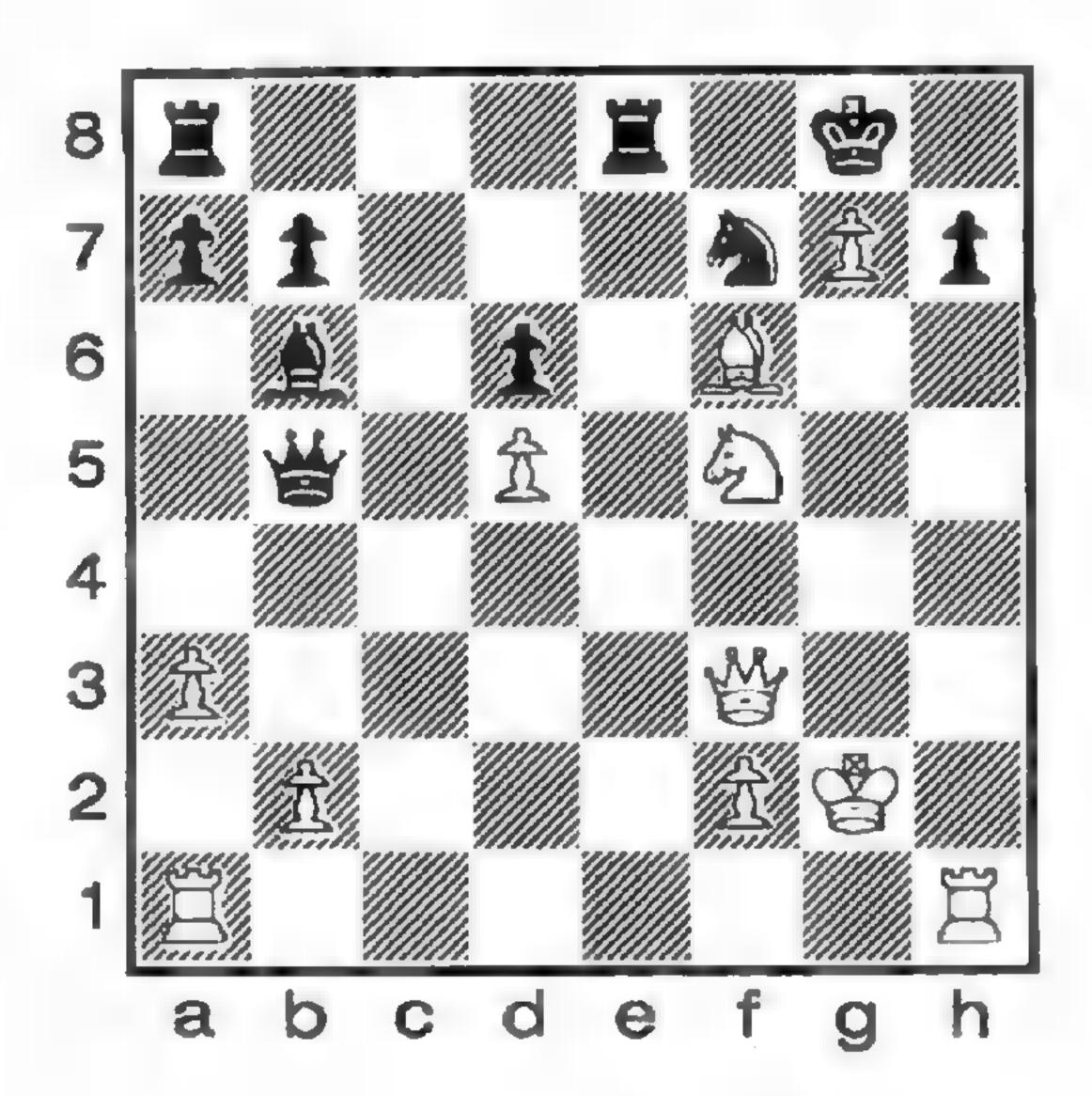




JUEGAN LAS BLANCAS

Clave: La caza del zorro.



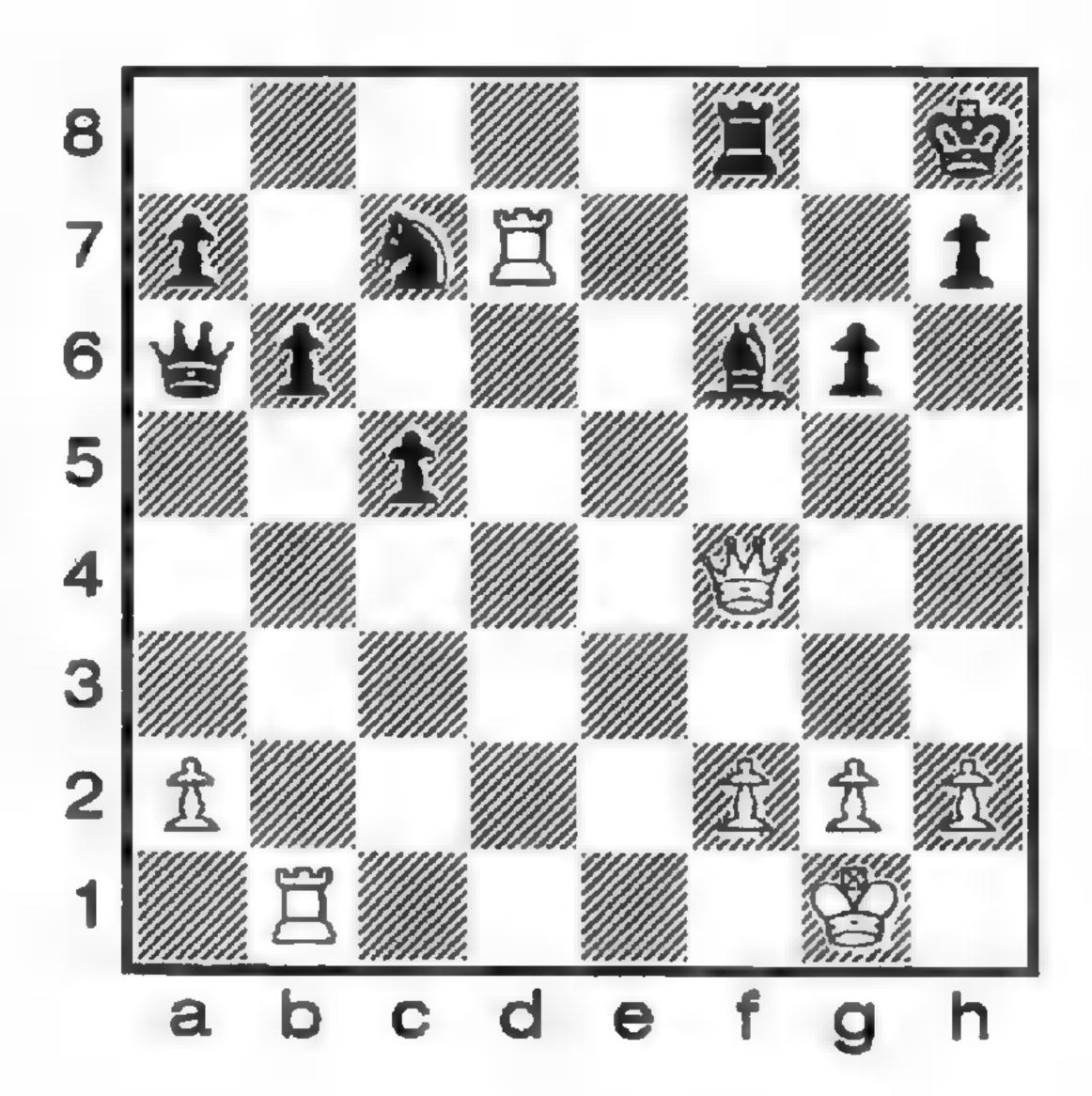


JUEGAN LAS BLANCAS

Clave: Torres arriba.

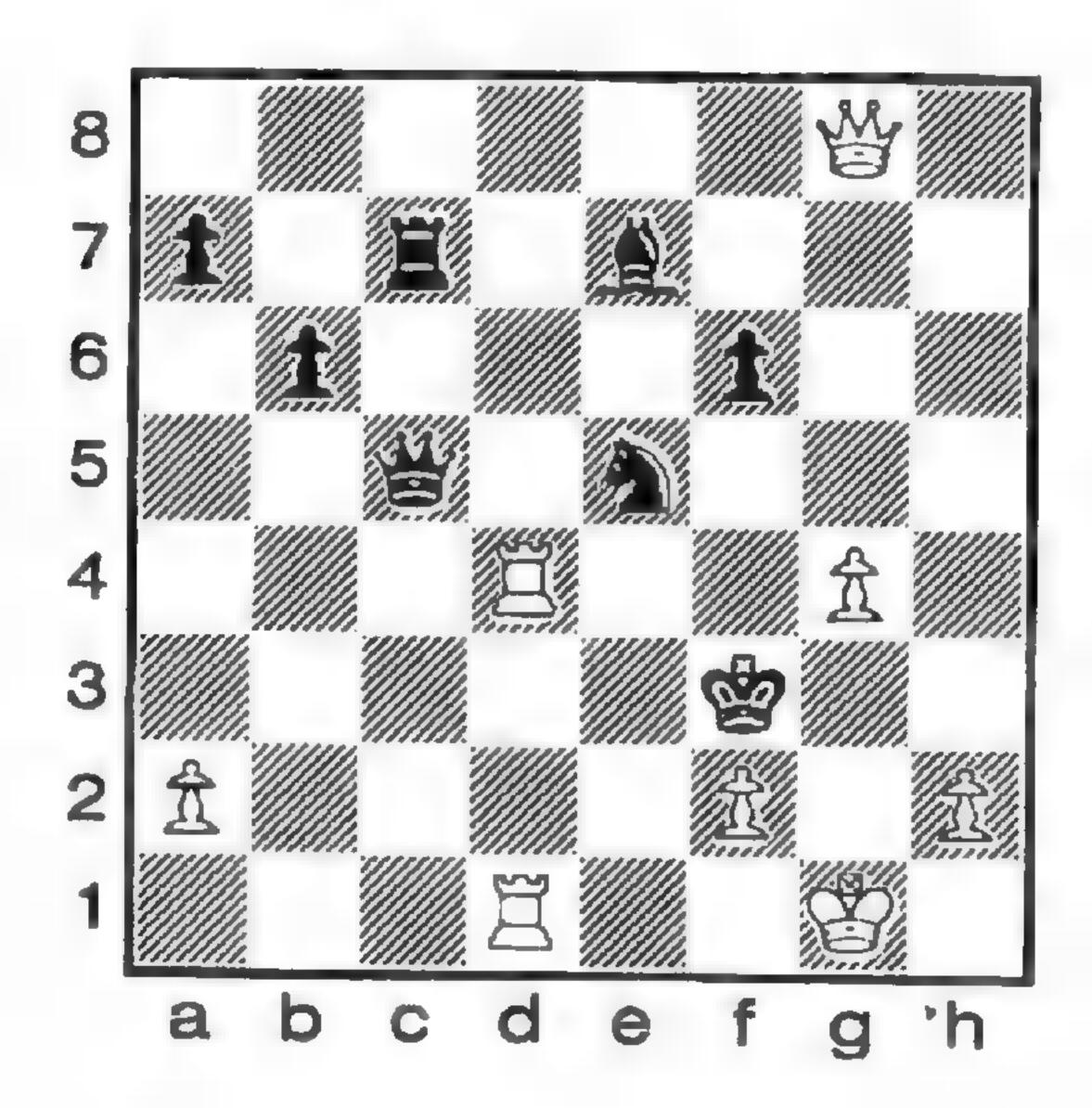
Kasparov - Pribyl Skara 1980





JUEGAN LAS BLANCAS

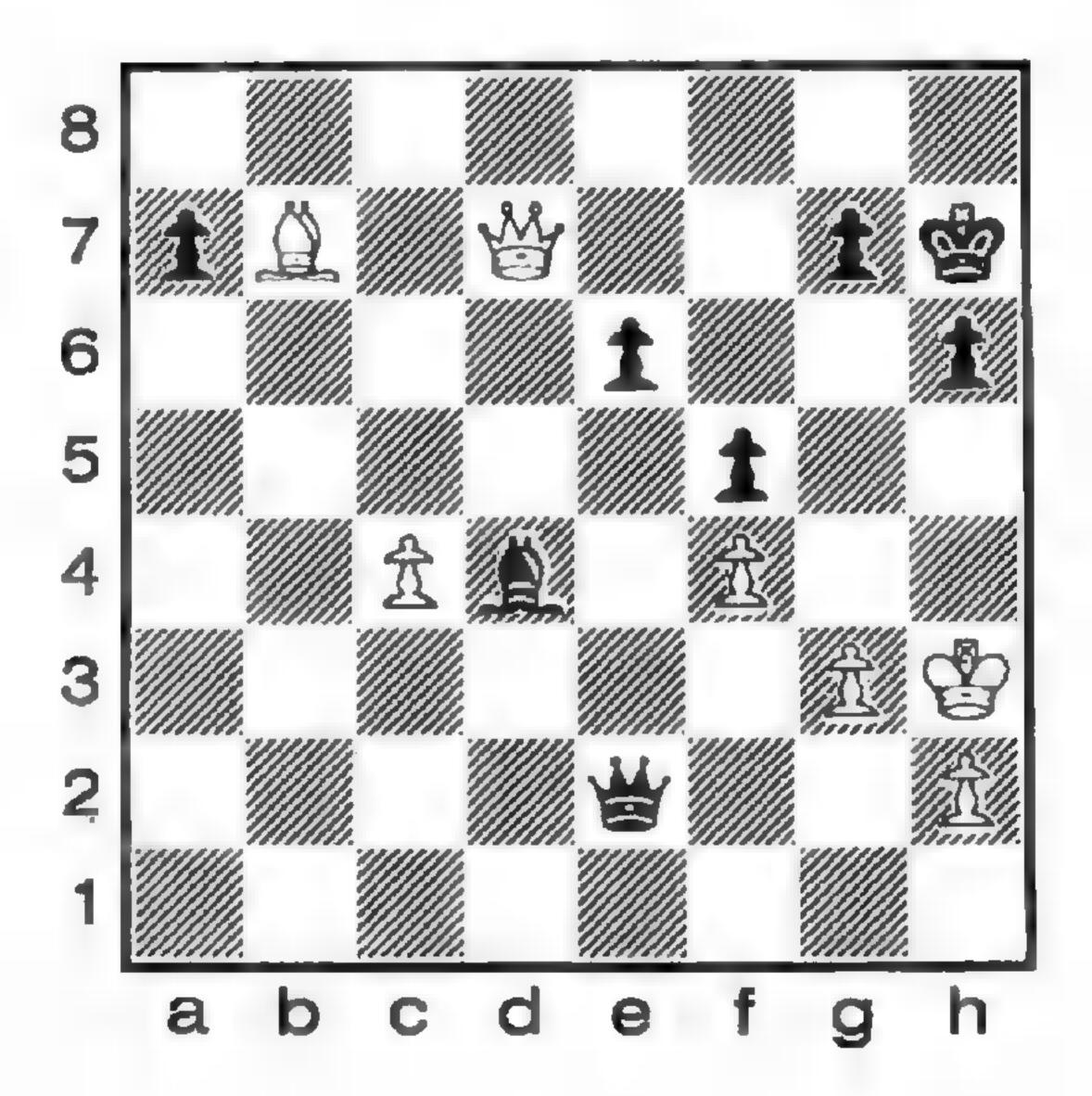
Clave: Otra escuadra.



JUEGAN LAS BLANCAS

Clave: Bajando por la escalera, a la izquierda.

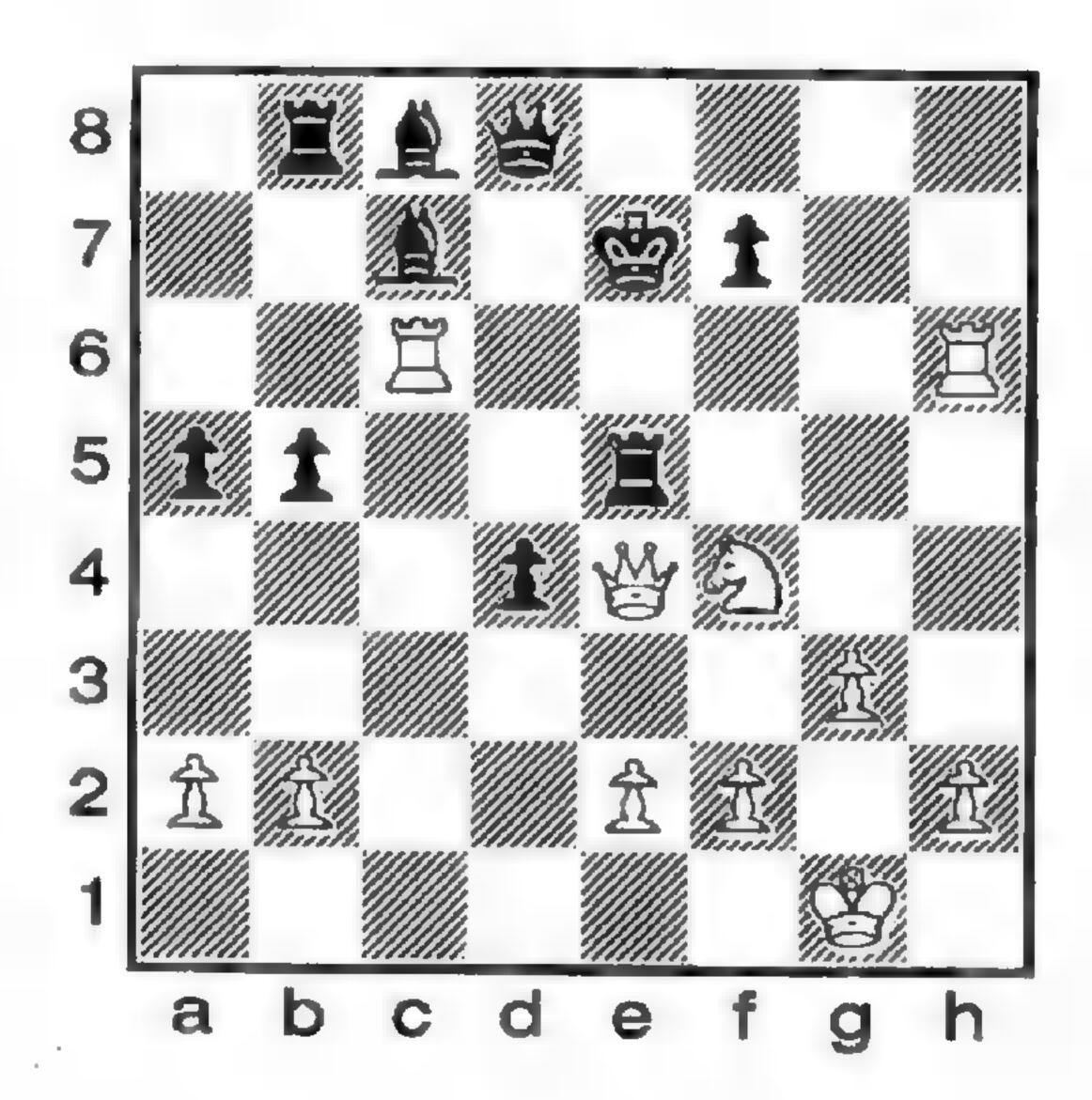
Rizvonov - Kasparov URSS 1975



JUEGAN LAS NEGRAS

Clave: Silencioso pero mortifero.

Kasparov - Gavrikov 49.° camp. URSS 1981



JUEGAN LAS BLANCAS

Clave: ¡A formar!

Soluciones

Página 16 Steinitz - aficionado

Steinitz forzó su entrada mediante 1. TXh6+1, y «cerró» la partida con 2. Df7, un «mate de las charreteras», es decir, una situación en la que el rey derrotado se halla bloqueado por sus propias piezas (o peones) a derecha y a izquierda.

Página 17 Rainer - Steinitz

Hay un «mate árabe» (con la torre apoyada por el caballo) en gl después de 1... D×h2+! 2. T×h2, Tg1.

Página 18 Steinitz - Hodges

La inesperada y brutal captura 1. D×h6+! gana, ya que 1... T×h6; 2. Tg8 es mate, como también 1... Dg7; 2. D×g7.

Página 19 Steinitz - Golmayo

1. g6! selló el destino de las negras. Si 1... Rf8, sigue 2. Dh8+, Re7; 3. D×g7+, Re8; 4. Th8+, Tf8; 5. T×f8 mate. Steinitz preparó esta linea de juego llevando el caballo a b5 en su jugada anterior y privando así al rey enemigo de la casilla de escape d6.

Página 20 Steinitz - aficionado

1. Cf-g6+, h×g6; 2. C×g6 mate. Curiosamente, sacrificando el otro caballo en g6 también hay mate.

Página 21 Steinitz - Paulsen

1. Da7+ (mejor que un jaque en la 8.º fila, ya que así queda clavado el peón b) 1... Rc7; 2. Tc1+, Cc6; 3. T×c6 mate.

Página 22 Hampe - Steinitz

Las negras echan por tierra la amenaza de mate en b7 y vuelven las tornas: 1... Dd2+; 2. Rb1, Dd1+ y mate a la siguiente jugada.

- Página 23

 Steinitz Pihal

 Las negras se olvidaron de los dos alfiles blancos y recibieron mate tras 1. Cf6++! (jaque doble) 1... Rd8 (o 1... Rf8) 2. A×e7.
- Página 24 Steinitz Chigorin

 La dama inicia el ataque con 1. Dh6+!, Rf6; 2. Dh4+, lo que lleva a un rápido mate. A 2... g5 sigue 3. D×g5 mate. Si 2... Rf5 (o 2... Re5; 3. D×d4+, Rf5; 4. Df4 mate) 3. Df4 mate. Y si 2... Rg7; 3. Ah6+, Rh8 (o 3... Rh7) 4. A×f8 mate a la descubierta.
- Página 26

 Lasker Gunsberg

 El salto de caballo 1. Cf7+! descubre un jaque de consecuencias decisivas. Como 1... Rh7 permite 2. D×h5

 mate, las negras abandonaron.
- Página 27

 Las blancas fueron gradualmente empujadas hasta la última fila por medio de 1... e3+! 2. Re2, Tb2+; 3. Re1, Dc3+; 4. Rf1, Dc1+; 5. Abandonan. En efecto, 5. Ad1, D×d1 es mate. A 2. Rf3, Tf1+; 3. Re2, Tf2+; 4. Re1 (4. Rd3, Td2 mate), sigue 4... Dc3+ y 5... Dd2 mate.
- Página 28

 Lasker Steinitz

 Hay un mate en dos jugadas mediante jaques directos y seguidos: 1. Td1+, R×c5; 2. Ae3.
- Página 29 Porges Lasker

 Después de 1... De3+; 2. Rg2, el peón h de las negras da el golpe de gracia mediante 2... h3 mate. Neto y sencillo.
- Página 30 Consultantes Lasker

 Las negras proceden con las piezas mayores, pero acaban ganando con la ayuda de un peón: 1... Df1+; 2. Re3

 (o 2. Rg3, Td3+; 3. Rg4, Dh3 mate) 2... Td3+; 3. Re4, Df3+; 4. R×e5, De3+; 5. Dc4, f6+! y mate a la siguiente jugada.

- Página 31

 Lasker Hennerberger

 Las blancas comienzan por un jaque de dama y luego adelantan su pcón: 1. Df8+ ganando, ya que 1... Dg7; 2. g5+ no tarda en dar matc (2... Rh5; 3. D×g7 amenazando 4. Dh6).
- Página 32 Fillacik Lasker

 Lasker completa el asedio mediante 1... Tg3!, amenazando 2... g6 mate. Todas las defensas fracasan, incluido el cambio de torres (2. T×e6, g6+; 3. T×g6, T×g6),
 ya que entonces el caballo da mate en g7 o g3.
- Página 33

 Lasker Schiffers

 El mate es inevitable tras 1. Te7+! A 1... Rd8 sigue 2.

 Cf7+, Rc8; 3. Cd6+, Rd8 (si 3... Rb8; 4. Tb7 mate) 4.

 Rc6 seguido de 5. Td7 mate. Y a 1... Rf8 sigue 2. Cg6+,

 Rg8; 3. Tg7 mate.
- Página 34 Pillsbury Lasker
 Una partida clásica de Lasker: 1... Dc3+ 2. Ra4, b5+!
 3. R×b5, Dc4+; 4. Ra5, Ad8+ y mate a la siguiente jugada.
- Página 36 Capablanca Menchik

 1. f4+! gana. ya que a 1... Rh6 (1... Rh5; 2. Th7 mate)

 2. Cg4+, Rh5; 3. Cf6+ (magnifica pirueta) 3... Rh6; 4.
 Th7 mate.
- Página 37 Capablanca Vassaux

 1. T×h7+!, R×h7; 2. Dh3+, Rg7 y el rey expuesto recibe mate.
- Página 38 Capablanca Stahr
 El alfil se traslada del medio de la columna al centro de la 1.ª fila, y el mate tiene lugar en el centro de la columna h: 1. Ad1+!, Rh4; 2. Th5 mate.
- Página 39 Capablanca Maddock

 1. A×c7+. Ra6; 2. Cc5 mate. Las cuatro piezas menores del blanco se han revelado más agresivas que la dama y el caballo de las negras.

Página 40 Capablanca - Carter

Con genuino espíritu de *kamikaze*, la dama blanca se lanza en picado al corazón del campo enemigo, 1. Dg7+, abreviando así notablemente las cosas. Si las negras hubieran continuado 1... A×g7, la fulminante respuesta habría sido 2. h×g7 jaque doble y mate. Y a 1... T×g7 seguia 2. h×g7+, Rg8; 3. Th8 mate.

Página 41 Capablanca - Raubitschek

1. T×a7+!!, D×a7; 2. Ta5! y mate a la siguiente jugada. El movimiento tranquilo de la torre blanca remata decisivamente la partida.

Pagina 42 Aficionado - Capablanca

El ataque de las blancas se tambalea ante el peso del trío negro que inclina definitivamente la balanza hacia el lado opuesto: 1... Db1+! 2. Rd2, Aa5 mate.

Pagina 43 Capablanca - Jaffe

El rey muere tras la supresión brutal del sostén de gó mediante 1. CXf7+1. A continuación las blancas juegan 2. D×g6.

Pagina 44 Bogolyubov - Capablanca

El peón negro e dispensa el mate: 1... Cc5+ (también es bueno 1... Cf2+) 2. d×c5, e4 mate.

Página 46 Alekhine - Fletcher

Después de 1. Ce5+1, el rey negro puede huir al rincón, pero todavía es mate con 2. Cf7.

Página 47 Alekhine - Steiner

Todo el clan de las blancas participa en este mate en dos jugadas: 1. TXh7+, Rg5; 2. Ce4 mate.

Página 48 Bogolyubov - Alekhine

La dama negra hace morder el polvo al rey enemigo tras 1... Df1+; 2. Rh4, Th5+! 3. R×h5 (3. Rg4, Dh3 mate) 3... Dh3+; 4. Th4, Df5 mate (o 4... g6 mate).

- Página 49 Blumenfeld Alekhine

 Las negras dejan expuesta la última fila y dan mate mediante 1... DXf1+! 2. RXf1, Td1.
- Página 50 Alekhine Lasker

 La partida llegó a una brusca conclusión mediante 1.

 D×g6!! Después de 1... h×g6, parando la amenaza de mate en g7, el juego continúa 2. Th3+, Ch6; 3. T×h6 mate.
- Página 51

 Alekhine Supico

 El juego negro se desmorona tras 1. Dg6!!, ya que la dama blanca no puede ser capturada impunemente. Por ejemplo, si 1... h×g6; 2. Th3 mate. O si 1... f×g6; 2. C×g6+, h×g6; 3. Th3 mate. Finalmente, si 1... Tg8 (parando la amenaza 2. D×g7 mate), 2. D×h7+!, R×h7; 3. Th3 mate.
- Página 52

 Alekhine aficionado

 Las blancas irrumpieron en la fortaleza enemiga modiante 1. D×g7+!! El rey negro recibe mate tanto tras 1... T×g7; 2. Th8+, Tg8; 3. Ah6 como tras 1... R×g7; 2. Ah6+, Rh8; 3. Af8+, Dh5; 4. T×h5.
- Página 53

 Alekhine Maroczy

 Bonitos mates tienen lugar tras el avance de peón 1.

 66+! A 1... C×f6 sigue 2. D×f6+, Rd7; 3. Cf8 mate. O
 a 1... Rd8 sigue 2. D×e8+!, R×e8; 3. Tc8 mate.
- Página 54

 Alekhine Reshevsky

 Es mate en todas las variantes tras 1. D×e5+!!: 1...
 f×e5; 2. Tf8+ y mate en dos jugadas; 1... Rc8; 2. Dc7
 mate; 1... Ra8; 2. Ta1+ y mate a la siguiente jugada.
- Pagina 56 Euwe Loman
 Gracias a su ataque de «rayos X» en h8, las blancas
 ganan mediante 1. Dh8+1, A×h8; 2. T×h8 mate.
- Página 57 Euwe Blek
 El sacrificio de dama 1. DXf7+! gana inmediatamente, ya que 1... CXf7; 2. eXf7+, Rf8; 3. Cf5 (o 3. Ce8) es mate a la descubierta.

Página 58 Euwe - Speyer

El desplazamiento de dama 1. Del +! Ileva a un mate inevitable, pues las blancas capturarán con su caballo la pieza interpuesta en e4, amenazando con un mortifero jaque a la descubierta.

Página 59 Szabó - Euwe

Las negras están en jaque, pero retirando su rey a la primera fila, 1... Re8, son ellas las que amenazan mate en b7. Si el blanco intenta 2. Rc7, por ejemplo, sigue 2... Db7+; 3. Rd6, D×b6 con mate de todos modos.

Página 60 Oskam - Euwe

Después de 1... Cd3+, las biancas reciben mate a la siguiente jugada (2. T×d3, Af2), con los tres atacantes ocupando la segunda fila.

Página 61 Euwe - Westerman

Tras el jaque de despeje 1. Ae6+!, Rf8, la dama blanca entra en liza mediante 2. Dg6, dando a continuación mate en f7.

Pagina 62 Euwe - Lohr

Lanzando su torre desde la primera hasta la última fila, las blancas fuerzan el mate en tres jugadas: 1. T×c8+1, T×c8; 2. C×b7+, Re8; 3. Te7 mate.

Pagina 63 Kleefstra - Euwe

Tras el sacrificio de torre 1... Tf1+! 2. A×f1, Dg3+, las negras no tardan en acorralar al monarca enemigo. A 3. Rh1 sigue 3... Af3+; 4. Ag2, A×g2+; 5. Rg1, Cf3 mate. O si 3. Ag2, 3... Cf3+; 4. Rf1 (4. Rh1, Dh2 mate) 4... De1 mate.

Pagina 64 Euwe - Thomas

1. Ad5!! y las negras abandonaron. Por ejemplo, si 1...
T×f2; 2. Dg8 mate. De otro modo las blancas dan jaque en f8 seguido rápidamente de mate.

Página 66 Goglidze - Botvinnik

Las torres asestan el golpe definitivo tras 1... DXf1+!

2. R×f1, Tc1+; 3. Re2, Tb2, dando mate en la segunda fila de las blancas.

Página 67 Botvinnik - Yudovich

En lugar de dar un jaque inmediato con el caballo, Botvinnik interpolo 1. Ah5+!!, que lleva a un mate forzado. A 1... R×h5 sigue 2. Cg3+ y 3. De4 mate. Y la retirada 1... Rh7 pierde tras 2. Cf6+ (jaque doble) 2... Rh8; 3. Dh7 mate. Las negras, por tanto, abandonaron.

Página 68 Rabinovich - Botvinnik

La incursión 1... Df3! lleva al mate, pues no hay modo de cubrir g2. Si 2. De2 (o 2. Te2), la torre negra infiltrada en la 1.ª fila de las blancas desvía la pieza defensora mediante 2... T×e1+, y es mate • la siguiente jugada.

Página 69 Bondarevski - Botvinnik

El ataque de las negras apunta de lejos al peón blanco h, 1... TXh3+! 2. gXh3, Cd-f4 y las blancas no pueden impedir DXh3 mate.

Página 70 Botvinnik - Goglidze

Desviando al alfil negro de la defensa de f8 merced a un sacrificio de torre, 1. Th8+1, la dama blanca puede explotar la última fila debilitada: 1... A×h8; 2. Df8+, Rd7; 3. D×c8+, Re7; 4. De8 mate (también es bueno 3. De8+, Rc7; 4. D×c8 mate).

Pagina 71 Botvinnik - Bondarevski

Las blancas podrian capturar la dama negra y luego dar mate, pero un medio más rápido es 1. De7!, y el negro recibe mate haga lo que haga. O bloquea g7 con el alfil, 1... Af7, permitiendo 2. Df8 mate, o mueve el caballo (vg. 1... Cf5) y muere tras 2. De8+, Df8; 3. D×f8 mate.

Página 72 Botvinnik - Yudovich

La dama y el alfil blancos propinan tres buenos derechazos: 1. De4+! (otras jugadas alargan el mate) 1... Rc3 (1... Rb5 permite 2. Db4 mate) 2. Ab4+, Rb2; 3. Db1 mate.

Página 73 Dubinin - Botvinnik

Las negras toman literalmente las riendas con 1... Cf3+.

A 2. Rfl sigue 2... Ce-d2. Y si 2. Rhl, también el otro caballo completa la obra de su congénere: 2... C×f2 mate.

Pagina 74 Botvinnik - Keres

La sencilla jugada 1. De31 indujo E Keres a rendirse, ya que no hay defensa adecuada contra la doble amenaza de mate en g5 y h6.

Pagina 76 Smyslov - Botvinnik

Botvinnik, que inconsideradamente se ha metido en la guarida de las blancas, queda atrapado en una red de mate tras 1. Rd3!, con la amenaza de un jaque mortal en b4.

Página 77 Smyslov - Filip

Las blancas disponen de varias opciones suertes, pero lo más seguro es 1. Df5!, que obliga a las negras a rendirse en vista de las abrumadoras amenazas de mate en g4 y h3. La mejor tentativa para resistir es 1... Tg7 (o 1... Tg-g8), pero aun así el negro recibe mate tras 2. Th4+!, R×h4: 3. Dg4.

Página 78 Fuderer - Smyslov

Smyslov se destapo con 1... Tg3+1, y el peón f clavado no puede capturar la torre. Después de 2. Rh1, D×f2, las negras darán mate en g2 o h3.

Página 79 Smyslov - Zak

El caballo blanco hace estragos en las filas enemigas mediante 1. Ch6+, Rh8 (1... Rf8; 2. T×f7 mate) 2. C×f7+, Rg8; 3. Ch6+, Rh8 (o 3... Rf8) 4. f×g7 mate.

Página 80 Smyslov - Gereben

El monarca blanco avanza un paso, 1. Re21, permitiendo a musubdita, la torre de al, dar mate por la columna h.

Página 81 Smyslov - Hübner

Primero la torre invade el campo enemigo con 1. Tf7+,

Rh8 (dejando la casilla g8 para la dama), y luego lo hace la dama blanca mediante 2. Dc8+!, Dg8; 3. D×c3+ y mate en dos jugadas.

Pagina 82 Smyslov - Liberzon

1. T×e5!! y las negras abandonan. La bateria blanca de torres y alfiles garantiza el mate. A 1... T×e5 sigue 2. A×e5 mate. De otro modo las blancas retiran la torre de e5 con un tremendo jaque a la descubierta. He aquí un par de posibilidades: 1... Rg7; 2. Tg5+, Rh6; 3. Ag7 mate; y 1... h6; 2. Te7 mate.

Pagina 83 Kotov - Smyslov

Después de 1... Tg1+1, el rey blanco queda rodeado de enemigos por todas partes. La variante principal es 2. Rf2, Ch3+; 3. Re2, Cd-f4+; 4. Re3, Te1+; 5. Te2, T×e2 mate.

Pagina 84 Smyslov - Boleslavski

La jugada decisiva fue 1. Ac1!, trasladando el alfil al otro flanco. Las negras abandonaron, al no poder parar la amenaza de mate en h6 sin permitir otro mate con las dos torres. Si 1... Te1+; 2. Rf2, T×c1, evitando el mate en h6, sigue 3. Tg7+, Rh8; 4. Tg8+, Rh7; 5. T2-h7 mate.

Página 86 Blek - Tal

El ganador dispone de la diabólica retirada 1... Cd2+ (vale también 1... Cg5), que de hecho llevó al mate tras 2. D×d4, Cf3!

Página 87 Tal - Golombek

La odisea empezo con 1. Dg7+ y siguió: 1... Re8; 2. Dg8+, Rd7; 3. D×f7+, Rd6; 4. De7+! (aqui las negras abandonaron) 4... Rd5; 5. D×c5+, Re4; 6. De5 mate.

Página 88 Tal - Ivanovic

¿Qué importa una ociosa torre? La dama blanca se apodera de la situación mediante 1. Dd7+! con rapido mate. En efecto, a 1... Rg6 sigue 2. D×g7+, Rh5; 3.

DXh7 mate. Y si 1... RXg8, tratando de ganar la torre, 2. De8 mate.

Página 89 Tal - Calvo

La partida continuo: 1. De7+, Re5; 2. Dc5+!, R×f4; (o 2... Rf6) 3. Dg5+, Rf3; 4. Dg4+, Rf2; 5. Dg2 mate. Y a 1... Rc6 sigue 2. Tc1+ y las blancas dan mate en seguida.

Pagina 90 Tal - Mascannas

El inmediato sacrificio de la torre blanca preludia un mate en cuatro jugadas: 1. Th8+!, R×h8; 2. Dh6+, Rg8; 3. Dh7+, Rf8; 4. Dh8 mate.

Pagina 91 Tal - Tringov

1. A×f7+1, R×f7 (si 1... Rd8; 2. Cg5) 2. Cg5+, Re8; 3. De6+ y las negras abandonaron en vista de 3... Rd8; 4. Cf7+, Rc7; 5. Dd6 mate, y de 3... Ce7; 4. Df7+, Rd8; 5. Ce6 mate.

Pagina 92 Tal - Velimirovic

Las dos damas negras han de limitarse a contemplar pasivamente los jaques tras 1. Dh6+. La partida siguió: 1... Rg8; 2. Tg4+, Ag7; 3. De6+. Rh8; 4. Dc8+, Rh7; 5. Ag6+, Rh6: 6. De3 mate.

Página 93 Tal - Romanishin

El despeje 1. Ah8!! abre la 7.º fila para la dama y torre blancas. El intento de defensa 1... h5 pierde tras 2. D×f6, amenazando mate inmediato. Y tampoco es mejor 1... R×f7; 2. D×f6+, Rg8; 3. Dg7 mate.

Pagina 94 Polugayevski - Tal

1... Dg4! y el mate es inevitable. Si las blancas tratan de evitar 2... Dh3+ mediante 2. Rg1, el negro prosigue 2... Ad4+; 3. Rh1, Cf2+; 4. Rg1, Ce4+! 5. Rh1, C×g3+; 6. h×g3, Dh3.

Página 96 Petrosian - Pachman

1. Ag71 y las negras abandonaron, ya que su rey no puede ponerse al abrigo del ataque enemigo. Por ejemplo: 1... e5; 2. h4+, Rh5; 3. Af3+, Ag4; 4. A×g4 mate. O bien 1... Cf5; 2. f4+, Rg4; 3. Ce5+, Rh5; 4. Af3.

- Página 97 Petrosian Pogrebysski

 1. Rg2! despeja la primera fila con la mortal amenaza 2.

 Th1. ¡A ver cómo la paran las negras!
- Página 98

 Petrosian Pfeiffer

 Las negras abandonaron tras 1. Ag5+, que obligan al rey a salir de su refugio, quedando a merced de los peones blancos. En caso de 1... Rh5 (1... Rg7 es dejarse dar un mortal jaque a la descubierta), sigue 2. e8=D despejando la 7.ª fila) 2... T×e8; 3. h3! ganando, pues las negras no pueden hacer frente a la doble amenaza 4. g4 y 4. T×h7.
- Página 99 Chistiakov Petrosian
 El simple cambio 1... C×g3+ obligó a las blancas a abandonar. En efecto, no hay nada que hacer tras 2. f×g3 (o 2. D×g3, D×g3; 3. f×g3, f2+; 4. Te4, A×e4 mate) 2... T×h2+; 3. D×h2 (3. R×h2, Dh6 mate) 3... f2+; 4. Te4, A×e4+; 5. Dg2, Dh6 mate.
- Página 100 Petrosian Trifunovic

 Los tres pasos sucesivos para la victoria fueron 1. Tf6+1.

 Rh5 (forzado) 2. Tg5+, R×h4 (forzado); 3. Th6 mate.
- Pagina 101 Tolush Petrosian

 Tolush amenaza De8 mate, pero Petrosian le gana por la mano mediante 1... Ad3 +! que desencadena la furia de todo su ejército. Si 2. A×d3, 2... D×f4+ seguido de mate en f2. O si 2. Re1, 2... De7+; 3. R×d2, De2+; 4. Re1, D×c2 mate. Y si 2. Rg1, 2... Dd4 mate.
- Página 102 Petrosian Stein

 Las negras abandonaron maiz de 1. Cf6+!, al no poder bloquear la diagonal de la dama con su torre en f5. Ahora pierden tanto tras 1... R×f6; 2. Ch5+, Rf7; 3. Dh7 mate, como tras 1... Rf7; 2. Dh7+, R×f6; 3. Ch5 mate.

- Página 103 Petrosian Nei Con 1. Dg8+!! las blancas fuerzan el mate: 1... R×g8; 2. Ac6+, Rh8; 3. Tg8 mate.
- Pagina 104 Keres Petrosian

 1... D×f4!! desvia la dama enemiga de la defensa de gl
 y permite asi dar mate. A 2. D×f4 sigue 2... Th1 mate.
- Página 106 Kuznetsov Spasski

 1... Ac4+! y las blancas abandonaron, ya que la torre
 negra da mate
 la siguiente jugada mediante 2... Te1.
- Página 107 Vizantiadis Spasski
 La captura 1... T×h2+! (abriendo la columna h) gana
 después de 2. R×h2, Dh4+; 3. Rg2, Ah3+; 4. Rh2 (o
 4. Rh1) 4... Af1 mate a la descubierta.
- Página 108 Spasski Langeweg

 1. Dg4+! y las negras abandonaron. A 1... Rh8 sigue 2.

 Dg8 mate. La captura 1... R×h6 pierde tras 2. Th3+,

 Dh5; 3. T×h5 mate. Finalmente, 1... Rf6; 2. Cg8! es

 mate (ipor si habíamos olvidado el caballo!).
- Página 109 Spasski Marszalek

 La dama fuerza su entrada en la posición encmiga mediante 1. Dh6!! y las negras abandonan. Si 1... g×h6;

 2. C×h6 mate. Y 1... Af6 lleva al mismo resultado tras

 2. A×f6.
- Página 110 Spasski Petrosian
 Todo se acaba tras 1. DXd4+!, ya que a 2... TXd4
 sigue 3. b6 mate.
- Página 111 Korchnoi Spasski
 Una vez que las negras fuerzan al blanco bloquear d2,
 mediante el «sacrificio» 1... Td2+1 2. D×d2, dan mate
 con 2... Db3. (Otros mates igualmente rápidos eran 1...
 Ab3+! 2. D×b3, Td2 o 2... Dd2.)

- Página 112 Bronstein Spasski

 La tranquila y sencilla jugada 1... Tg2! paraliza al rey
 blanco y amenaza el imparable mate 2... Cf2.
- Página 113 Forintos Spasski
 El sacrificio de torre 1... Th1+11 obliga al rey blanco a ir a una casilla vulnerable y lleva a 2. R×h1, D×f3+; 3. Rg1, Dg2 mate.
- Página 114 Spasski Korchnoi 1. Dh6+!! y Korchnoi abandonó. Si 1... R×h6; 2. Th1 mate. Y a 1... Rg8 sigue 2. Tc8+, Tf8; 3. T×f8 (o 3. Dg7) mate.
- Página 116 Larsen Fischer

 La fina retirada 1... Rf4! triunfa, pues las blancas no pueden evitar 2... Th1 mate.
- Página 117 Fischer Panno La dama «jaquea» dos veces y da mate mediante 1. Dh7+, Rf8; 2. Dg8.
- Página 118 Denker Fischer
 1... Td5+ forzó la rendición, ya que 2. Rf6, Dc6+; 3.
 Re7, Dd6+; 4. Re8, Dd8 es mate (4... Df8 también es mate).
- Página 119 Bisguier Fischer
 El rey blanco es atraido a su fatal destino por medio de 1... T×h1+! 2. R×h1, Tc1+; 3. Rh2, A×g3+ (o 3... h×g3+), 4. Rh2, Th1 mate.
- Página 120 Fischer Kupper
 Dando jaque antes de capturar el alfil, las blancas fuerzan al rey enemigo a obstruir el campo de acción de su
 propia torre. Después de 1. Df5+1, las negras han de
 responder 1... Rg8, permitiendo 2. f×g7 seguido de mate.
- Página 121 Ordenador «Greenblatt» Fischer

 La columna d es despejada atrayendo previamente el

caballo a la primera fila mediante 1... Tf1+; 2. CXf1, Dd1 mate.

Pagina 122 Doda - Fischer

1... Da1+! lleva al mate. Si 2. Tfl (2. Afl, Tgl mate)
2... CXfl, y las negras amenazan la devastadora jugada
3... Cg3 mate a la descubierta.

Pagina 123 Fischer - Weinberger

Las piezas mayores del blanco rodean a las negras mediante 1. De7+, a lo que sigue 1... Rb5; 2. Db7+, Rc5 (2... Ra5; 3. Td5+ y mate a la siguiente jugada; y si 2... Rc4; 3. Dd5 mate) 3. Te5+, Rc4; 4. Dd5 mate. La casilla central d5 constituye el núcleo de los tres mates indicados.

Pagina 124 D. Byrne - Fischer

La famosa conclusion de «la Partida del Siglo» fue 1... Cg3+; 2. Rel, Ab4+; 3. Rdl, Ab3+; 4. Rcl, Ce2+; 5. Rbl, Cc3+; 6. Rcl, Tc2 mate (también es mate después de 6... Aa3). Llama la atención la armonia de las cuatro piczas atacantes del negro.

Página 126 Karpov - Zoldos

El caballo blanco coordina muy bien las dos torres; 1. C×e7+, Rh4; 2. Cf5 mate. A 1... Rh6 sigue mate por medio de 2. Tg6 o 2. Cf5.

Página 127 Karpov - Pomar

Con la jugada preparatoria 1. Ad2! las blancas disimulan un ataque contra a5 y amenazan el avance 2. b5+ seguido de mate. A 1... Tg3+ sigue 2. Rc2, b5; 3. c×b5+, c×b5; 4. a×b5 mate.

Pagina 128 Karpov - Mecking

El sutil «corte de retirada» 1. Tg7! forzó la rendición de las negras, ya que no hay modo de impedir 2. Tf3 mate. ¡Excelente manejo de las torres!

- Página 129 Karpov Taimanov

 Doblando sus piezas mayores en la columna g, las blancas constituyen una red de mate: 1. Dg5!, Db1+; 2.
 - Rh2 y las negras abandonaron. A 2... g6 sigue 3. Dh6 mate; y si 2... Ae8; 3. Dg6+, D×g6; 4. h×g6 mate.
- Pagina 130 Karpov Robert Byrne

 El dominio de la columna c por las blancas lleva al mate
 tras 1. Rc7!, a causa de la amenaza imparable 2. Tc8.
- Página 131

 Karpov Sax

 La dama inicia las operaciones mediante 1. Db6+!,

 Rc5; 2. Dd4+, Re6. Pero el alfil asesta el golpe final
 desde lejos con 3. Ab3 mate.
- Página 132 Torre Karpov El jaque en diagonal 1... Ab4+! va seguido de mate. Si 2. Rd1 (o 2. Dd2), 2... Db1 mate.
- Página 133 Karpov Najdorf

 La jugada ganadora es 1. Td8+, y en la variante principal las blancas maniobran para obstruir el alfil negro:
 1... Rh7; 2. Ag8+, Rh8; 3. Af7+, Rh7; 4. Th8+, R×h8;
 5. De8+, Rh7; 6. Dg8 mate. Por supuesto, las negras también pierden tras 1... Ae8; 2. T×e8+, Rh7; 3. Ag8+, Rg6 (o 3... Rh8 y reciben mate como antes) 4. De6 mate.
- Página 134 Korchnoi Karpov El «galope» final fue 1... Cf3+! y las blancas abandonaron. A 2. g×f3 sigue 2... Tg6+; 3. Rh1, Cf2 mate. Y si 2. Rh1, 2... Cf2 fuerza el mate inmediatamente.
- Página 136 Kasparov Begun

 El negro se derrumba después de 1. A×h7+, puesto que todas las respuestas conducen al mate. Si 1... R×h7, entonces 2. Db1+, Rh8; 3. Dg6 fuerza el mate a la siguiente con 4. Cf7 o 4. Dg7. Pero si en vez de esto juega 1... C×h7, entonces 2. De4 (amenaza 3. Dg6+), 2... Cf8; 3. Dg4+ y es mate en g7 a la siguiente. Por ultimo si 1... Rh8 declinando el ofrecimiento del alfil, se

replica con 2. Cf7+, R×h7; 3. Db1+, Rg8, y 4. Dg6 mate.

Página 137 Arnason - Kasparov

El alfil del negro inmoviliza al rey arrinconado después de 1... Aa5 (no 1... A×f4, porque 2. Cc4 conduce a las tablas); 2. Cd5 (para evitar 2... Ac3 mate), 2... Ad2. El blanco abandonó, porque no hay manera de impedir 3... Ac1 y 4... Ab2 mate. Si en lugar de la textual el blanco hubiese intentado 2. Cd1, entonces 2... Ab6 (o incluso 2... Ad8) franquea al alfil la diagonal a1-h8 del mate.

Página 138 Kasparov - Marjanovic

El negro se consideró vencido por la caballería después de 1. Cf6+. La conclusión habría sido 1... Rg7; 2. Cf5+, g×f5; 3. Dh6 mate.

Página 139 Kasparov - Zaitsev

La caza dio principio con 1. Dc8+, Re7; 2. De8+, Rf6, y el negro abandonó, al no tener ganas de presenciar 3. D×f7+, Rg5 (3... Re5; 4. Td5 mate); 4. Td5+, Rf5; 5. T×f5+, Rg4 (o 5... Rh4); 6. Dh5 mate.

Página 140 Kasparov - Csom

La posición negra quedó abierta con 1. T×h7, que forzó el abandono. La amenaza es 2. Th8+, C×h8; 3. g×h8=D+, Rf7; 4. Dg7 mate. No sirve tomar directamente la torre 1... R×h7 debido a 2. Th1+, Ch6 (2... Rg8; 3. Th8+ conduciría al mate ya considerado); 3. T×h6+, Rg8; 4. Th8+, Rf7; 5. C×d6+, Rg6; 6. Df5 mate. Tampoco es bueno 1... Ce5 (o 1... Cg5) porque se produce el mismo final con 2. Th8+, 3. Cd6+ y 4. Df5 mate. No sirve para demorar el desenlace 1... D×d5 después de 2. D×d5, R×h7 (o si no 4. Th8 da el mate); 3. D×f7, Tg8 (ya que si no 4. g8=D mate); 4. Dh5 mate (o 4. Th1 mate).

Página 141 Kasparov - Pribyl

Las negras abandonaron después de 1. Dh6, ya que no disponían de respuesta contra la doble amenaza 2. D×h7 mate y 2. D×f8 mate. El desenlace sólo podía demorar-

se mediante vanos sacrificios: 1... Tf7; 2. T×f7, Ag7; 3. D×g7 mate.

Pagina 142 Kasparov - Portisch

La agonia del negro terminó cuando su oponente jugó 1. Db3+. Si 1... Cd3 se da mate con 2. D×d3. Si 1... Re2, entonces 2. T4d2 es mate. La mejor defensa es 1... Dc3, aunque después de 2. Dd5+, Re2; 3. De4+, De3 sigue siendo mate con 4. D×e3 (o con 4. T4d2).

Pagina 143 Rizvonov - Kasparov

La jugada tranquila 1... Ag1 conduce a un mate irrefutable. El blanco puede ganar un plazo mediante el sacrificio de su dama: 2. Dd2 (igualmente ineficaz sería 2. D×g7+); 2... D×d2; 3. Ag2, De2 y se produce el mate a la siguiente.

Página 144 Kasparov - Gavrikov

El blanco venció con 1. Cg6+, f×g6; 2. Th7+, Rf8; 3. D×g6, momento en que la amenaza de mate Dg7 forzó el abandono de las negras. Algunos de los mates posibles son A) 3... De8; 4. Dg7 mate; B) 3... De7; 4. Th8 mate; C) 3... Dd7; 4. Th8+ (o 4. Tf6+, Df7; 5. D×f7 mate); 4... Re7; 5. Dg7 mate; D) 3... Dd5; 4. Tf6+, Df7; 5. D×f7 mate; E) 3... Df6; 4. T×f6 mate; F) 3... Te7; 4. Th8 mate; G) 3... Tf5; 4. Dg7+, Re8; 5. Th8+, Tf8; 6. T×f8 mate; H) 3... Ae6; 4. Dg7+, Re8; 5. Th8+ (o 5. Tc×e6 y mate a la siguiente); 5... Ag8; 6. T×g8 mate.

